MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 2
2,95

ONE PIECE

LAS 10 PELÍCULAS

MÄR

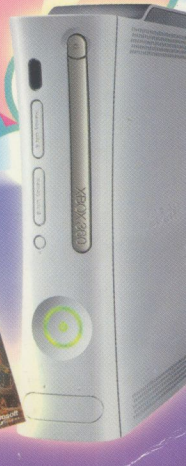
HÉROES DE MÄR HEAVEN

3 PÓSTERS

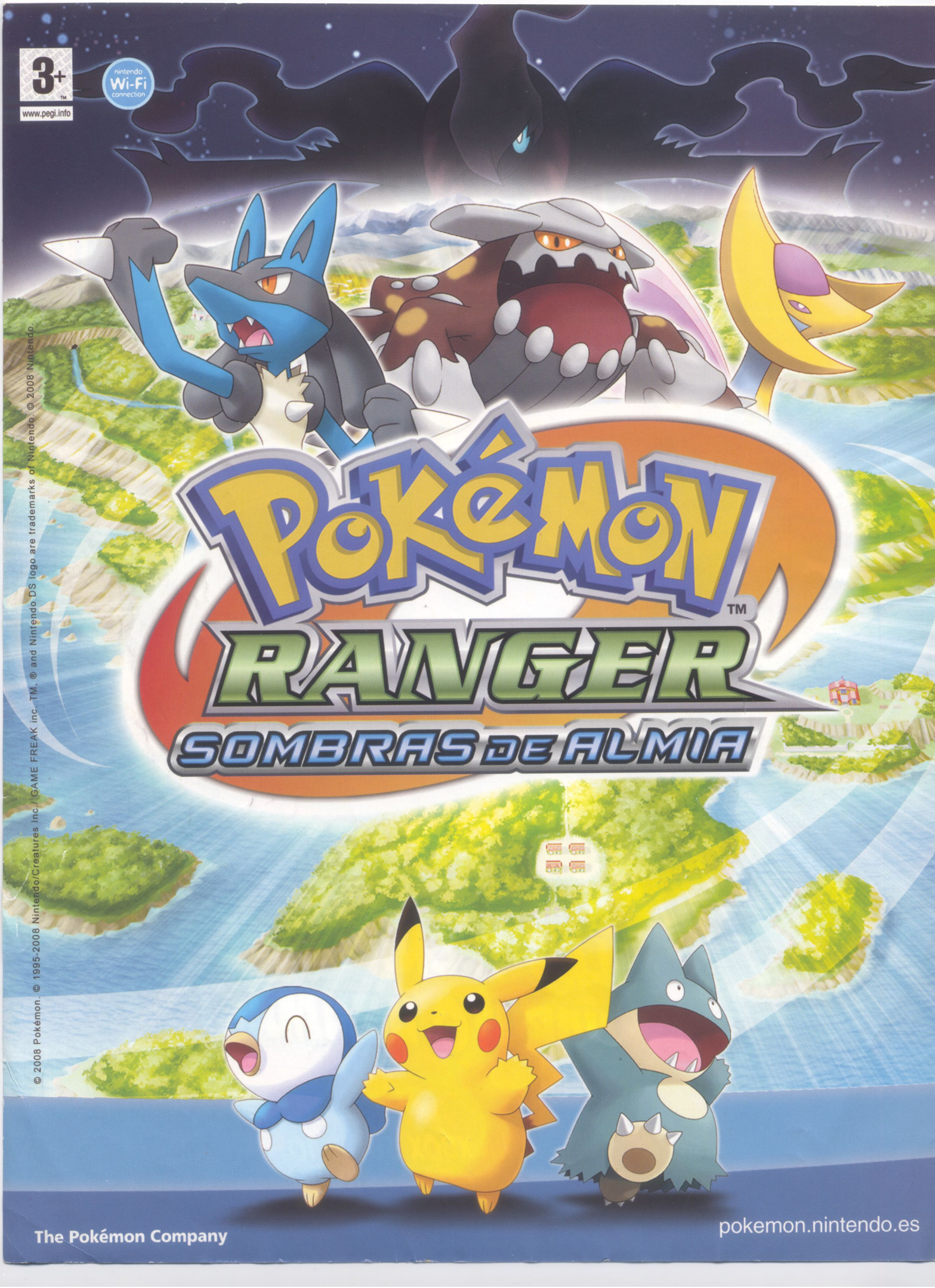
NARUTO

LAS TÉCNICAS DE NARUTO UZUMAKI

¡REGALAMOS UNA XBOX 360 Y 10 JUEGOS DE BANJO!



Panini Revistas


3+
www.pegi.info
nintendo Wi-Fi connection
Pokémon™
RANGER
SOMBRAS DE ALMIA
© 2008 Pokémon. © 1995-2008 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® and Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
The Pokémon Company
pokemon.nintendo.es

Nintendo®

NINTENDO DS™ Lite

¡Vuelve Pokémon Ranger en una increíble aventura!
Alguien se ha hecho con el control de los Pokémon,
¡pero aún no conoce el poder de tu stylus!

ÍNDICE

MEGA HIRO 29

5 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Naruto
Los técnicas de Naruto Uzumaki

8 One Piece
Las diez películas

10 Yu-Gi-Oh!
Yugi y Joey contra los cazadores

12 Mär
Los héroes de Mär Heaven

14 Bleach
Problemas entre "shinigami"

16 Pokémon
Los combates de Sinnoh (parte 1)

17 Dinosaur King
A la caza de dinosaurios (parte 1)

18 D.Gray-Man
Exorcistas contra Akuma

20 Detective Conan
Las novelas

21 Concurso
¡Gana una Xbox 360!

22 Reportaje
¡Juega con tus staks de Clone Wars!

24 Made in Japan
Oh! My Goddess

25 Ficha
Jiraiya

27 Concurso
Naruto: The Broken Bond

28 Superpósters
Detective Conan
Ninjatown
Naruto

35 Guía de episodios
Mär

37 Concurso
Shin chan: ¡Aventuras de cine!

38 Videojuegos
Pokémon Ranger: Sombras de Almia
Dragon Ball Z: Infinite World
Ninjatown
Dragon Ball: Origins
Final Fantasy Fables:
Chocobo's Dungeon
Mind Your Language: Learn Japanese
B-Team Metal Cartoon Squad

48 Anime Dvd
Doraemon y los siete magos
Anime Collector Golden Edition

50 Votaciones
¡Vuestros favoritos!

52 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

54 Guía manga
Las últimas novedades editoriales

56 Concurso
Family Trainer

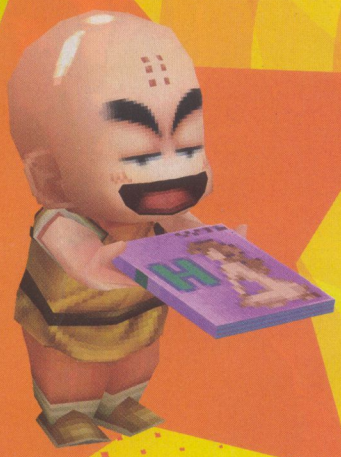
58 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

MEGA HIRO

¡Por fin llega el nuevo año! 2009 se presenta tan interesante como el 2008 que acaba de terminar, y ya este mismo mes de diciembre hemos ido viendo alguna novedad interesante en televisión, de la que os hablamos sobradamente en el interior: ***D.Gray-Man*** es uno de nuestros recién llegados, y le damos la bienvenida que merece. También se van asentando series que llevan poco tiempo con nosotros como ***Dinosaur King***, y este mes contamos además con el regreso de una serie de la que ya os hablamos hace un tiempo, ***Mär***. Todo eso, claro, sin olvidarnos de nuestros habituales: ***Bola de Dragón***, ***One Piece***, ***Naruto***... Tampoco nos olvidamos del mundo de los videojuegos, del que repasamos sus muchas novedades interesantes. ¿Quieres más? Pues tienes más: anime DVD, guías de TV y de manga, un montón de concursos... ¡y una guía para jugar con nuestro regalo de este mes, los staks de ***Clone Wars***!

6 Naruto Las mejores técnicas

8 One Piece Todas las pelis



12 Mär Conoce a los héroes de Mär Heaven

41 Videojuegos ¡No te pierdas las últimas novedades!

28 Pósters

35 Guía de TV

LOS REYES MAGOS NOS TRAEN NARUTO

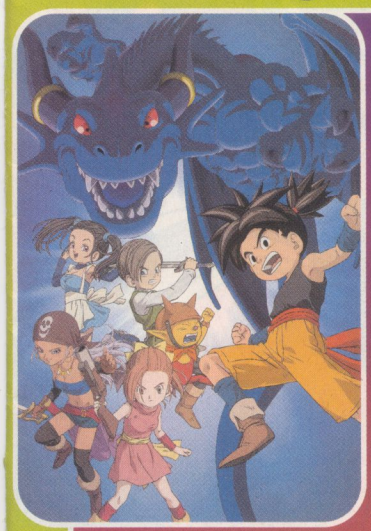
El ninja más popular del anime vuelve a televisión y lo hace por partida doble. Animax adelanta el regalo de Reyes Magos con la emisión en exclusiva del segundo OVA basado en las aventuras de Naruto, Sasuke, Sakura y compañía. Dicho episodio especial se titula *Batalla en la cascada oculta. ¡Yo soy el héroe!* y es una aventura originalmente creada para su venta directa en vídeo. Animax ha programado este OVA el domingo 4 de enero a las 20:30.

En cuanto a la tercera temporada de la serie, se emitirá todos los martes a partir del 6 de enero en una sesión doble de 20:30 a 21:30. En los nuevos episodios, asistiremos a la marcha de Sasuke para obtener el poder que le ofrece Orochimaru y los intentos de Naruto por llevarle de vuelta a la Villa Oculta de la Hoja.

ZATCH BELL! HA REGRESADO A LA 2

Por sorpresa y sin hacer ruido, la segunda cadena pública estatal comenzó el lunes 24 de noviembre una nueva reposición de la serie protagonizada por los niños mamodo. La lucha de Zatch, Kiyomaro y sus amigos por sobrevivir en la gran guerra mamodo se emite de lunes a viernes sobre las 13:30.

Zatch Bell! fue una de las series favoritas de los lectores de *Mega Hiro* durante 2006 y 2007, pero se quedó anclada en el capítulo 78 y ni La 2 ni Jetix han estrenado todavía nuevos capítulos. ¿Nos traerá este pase el resto de la segunda temporada? Mientras tanto, Norma Editorial edita el manga y se encamina hacia el desenlace de la batalla con 27 de los 33 tomos publicados.



CARTOON NETWORK ESTRENARÁ *BLUE DRAGON* EN MARZO

Aunque la rumorología afirmaba que el canal de pago estrenaría tan esperada serie en diciembre, Cartoon Network ha anunciado la emisión de *Blue Dragon* para marzo. La serie, que ha sido traducida y doblada en este último trimestre de 2008, ha levantado gran expectación. No en vano, se trata de la adaptación de un videojuego de notable éxito para Xbox 360 cuyos diseños son obra de Akira Toriyama, el creador de *Bola de dragón*.

Blue Dragon mezcla fantasía, aventura y acción a partes iguales y posee un elenco de personajes muy atractivo, típico de los juegos de rol. ¡El mes que viene te contaremos más!

CROKET INICIA SU VIAJE EN LA TELE ANDALUZA

Ha pasado casi un año desde que te explicábamos las por entonces nuevas licencias de Arait Multimedia. Entre ellas se encontraba esta comedia de aventuras, *Croket*, de 52 capítulos, que desde el 3 de diciembre programa Canal Sur 2 en torno a las cuatro de la tarde de lunes a viernes.

La serie adapta un manga publicado en la revista *CoroCoro Comic*, la más famosa y vendida de las revistas de manga infantil japonesas. Narra la gran aventura de Croket, un chaval alegre que se dedica a recolectar una misteriosas fichas de oro que dotan de grandes poderes a su poseedor. Croket desea resucitar a su padre y por eso se embarca en un peligroso viaje en el que conocerá a aliados y enemigos que también buscan las fichas de oro. ¡Y todos ellos son de lo más raro!

Esperemos que pronto se animen a emitir esta entretenida serie otras cadenas autonómicas.

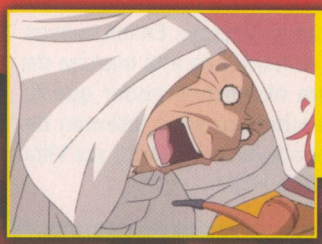
¡Las técnicas más potentes de Naruto!

Aunque Naruto catea tres veces el examen final de la Academia Ninja, acaba convirtiéndose en un "genin" fuerte y excepcional. Lo consigue sobre todo gracias a las técnicas que va aprendiendo. Te presentamos aquí las más potentes.

1. Técnica erótica

Se trata de una técnica oculta que desarrolla él mismo. Al ejecutarla, Naruto se transforma en una mujer desnuda y muy atractiva. De este modo, puede cautivar a cualquier hombre. Con ella "derrota" a Ebisu, al Tercer Hokage y a Jiraiya. También le sirve para convencer a Jiraiya de que le entrene. Combinada con la multiplicación oculta de cuerpo, da como resultado la irresistible técnica del harén. Naruto le enseña a Konohamaru la técnica erótica.

TÉCNICA ERÓTICA Es una creación propia.



LETAL Esta técnica "acaba" con el Tercer Hokage.

EFICAZ La técnica del harén es aún más efectiva.

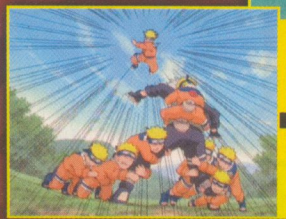
PRÁCTICA Konohamaru fracasa en su primer intento.

2. Multiplicación oculta de cuerpo

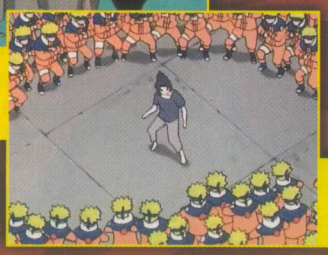
Pese a que Naruto no sabía crear un doble de sí mismo en el examen final de la Academia Ninja, aprendió una técnica del rollo de escritura prohibido que le permite crear tantos dobles como su chakra le deja. Si el ninja que usa esta técnica no presta atención, puede morir, razón por la que estaba prohibido.

FATAL Como Naruto no consigue crear ningún doble, suspende el examen.

PROHIBIDO Pese a ello, aprende la técnica.



PRÁCTICO Muchos Naruto con su propia voluntad.

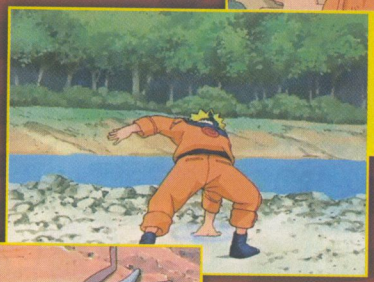


IMPONENTE Una técnica muy poderosa.

3. Técnica del hechicero

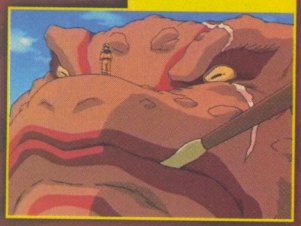
Naturo aprende esta técnica de Jiraiya. En realidad, es muy difícil para un "genin", pero Naturo no se da por vencido tras los primeros intentos fallidos. El chico firma un contrato con los sapos con su propia sangre. Desde ese momento puede invocarlos siempre que lo necesite. Al principio sólo consigue invocar renacuajos, pero pronto domina la invocación del rey sapo Gamabunta.

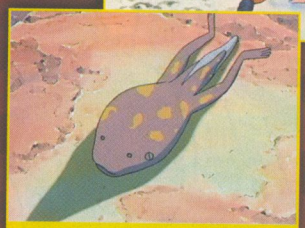
CONTRATO *El documento se firma con sangre.*



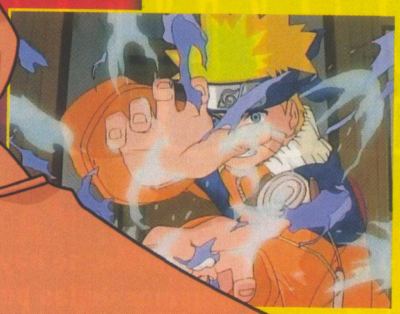
INVOCACIÓN *Para cada una, el ninja debe golpear el suelo con su sangre.*

GAMABUNTA *Finalmente Naturo consigue invocar al rey sapo.*





RENACUAJO *El intento resulta del todo mediocre.*

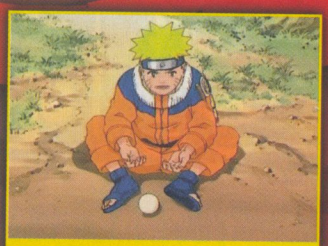


EXPLOSIÓN *El globo de agua revienta.*

4. "Rasengan"

El aprendizaje de esta técnica es el que más le cuesta. Jiraiya se la enseña en tres niveles. El primero consiste en hacer explotar un globo de agua a través de la rotación del chakra. En el segundo nivel debe conseguir lo mismo con una pelota de plástico. Y en el último nivel debe comprimir el chakra en forma de esfera.

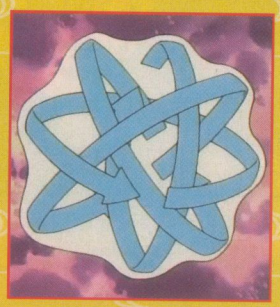
El "rasengan" es una técnica en cuyo aprendizaje invirtió cuatro años el Cuarto Hokage. Esto demuestra lo difícil que es dominarla. Pero tras un duro trabajo, Naturo lo logra en apenas tres días.



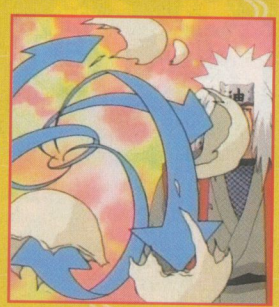
PELOTA *Naturo tiene más dificultades para hacerla explotar.*

"RASENGAN" *Jiraiya ejecuta la técnica.*

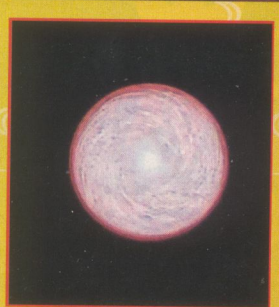
APRENDIDA *Naturo usa el "rasengan"*



NIVEL 1
Rotación



NIVEL 2
Fuerza



NIVEL 3
Concentración

NARUTO

NARUTO © 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

Las películas

El gran éxito de *One Piece* ha provocado que, además del manga y la serie de animación, se hayan producido películas, especiales de televisión y hasta un OVA. En estas dos páginas te hablamos de las pelis, que en 2009 llegarán a la decena. ¿Las veremos algún día en España? ¡Crucemos los dedos para que así sea!

1

¿INDIO? En el mundo de One Piece siempre hay sorpresas.

HAMBRE Nuestros piratas vuelven a sufrir hambre.

El tesoro del gran Gold

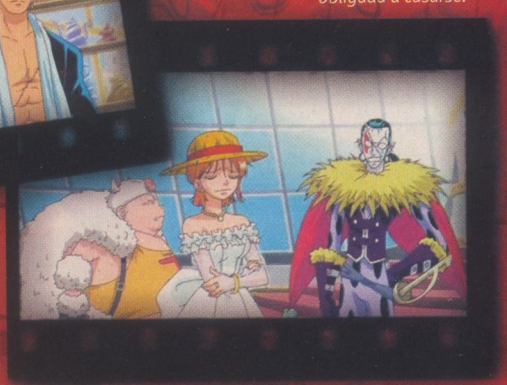
La banda de Luffy naufraga en una isla en la que se esconde el tesoro del mítico pirata Woonan. Con la ayuda de un niño llamado Tabio, se enfrentan al barco del malvado capitán El Drago. ¿Quién logrará el tesoro?

2

Aventura en la isla del reloj mecánico

En un descuido, la banda Trump se lleva el Alma de Merry. Además, capturan a Nami para casarla con su capitán. Con el fin de evitarlo, los chicos los siguen hasta su base, situada en una isla coronada por un gran reloj mecánico.

MOSQUEO A Sanji no le hace ninguna gracia la boda de Nami.



BODA Nami se ve obligada a casarse.

CHOPPER De médico del Alma de Merry a monarca.

ATÓNITOS ¿Chopper se ha convertido en rey?

3

El reino de animales extraños de Chopper

Debido a un accidente en el navío, Chopper sale volando hasta una isla. Allí, unos extraños animales creen que el reno es su libertador y lo nombran rey. Chopper deberá protegerlos del maléfico Butler sin ayuda.

4

Aventura en Dead End

Luffy y sus chicos atracan en la isla Dead End. Cada año se celebra allí una carrera de barcos piratas con un cuantioso premio. La banda del sombrero de paja participa. Todo apunta a que su principal rival es un ex-miembro de la Marina que tiene sus propios planes.

COMPETICIÓN Luffy y sus amigos tienen complicado ganar.

EQUIPO Después de un descanso, toca luchar unidos.

PROBLEMA Un antiguo amigo de Zorro está poseído.

ENCONTRADAS Zorro consigue las bolas mágicas.

5

La maldición de la espada sagrada

Zorro se reencuentra con Saga, un amigo de la infancia que ahora está bajo la influencia de una espada maldita y ansía obtener todo su poder. Para evitarlo, se necesita las tres esferas mágicas de una aldea. ¡Pero Zorro está en el bando enemigo!

DECEPCIÓN ¡Nada de eso, siempre alegría!

PIRATA A pesar del sombrero de safari, Brief es un pirata.

6

El barón Omatsuri y la isla secreta

Luffy encuentra una botella con un mensaje de publicidad sobre la isla de Omatsuri. Por lo visto, allí siempre hay fiesta y se encuentra comida y bebida en abundancia. Cuando los piratas atracan, descubren que es cierto. Aunque no tardan en darse cuenta de que hay gato encerrado.

CORONA DE ORO La banda parte a la caza del tesoro.

MECÁNICA En esa isla todo está mecanizado.

7

El soldado mecánico del castillo Karakuri

La banda de Luffy lleva a una anciana a su isla a cambio de una corona de oro. Ratchet, el jefe de esa isla automatizada y repleta de impresionantes máquinas, también desea la corona. Les ofrece colaborar en la búsqueda, pero pronto les traiciona.

Historia de Alabasta: La princesa del desierto y los piratas

Versión resumida, con algunos cambios en la historia y una animación superior, de la saga de Alabasta. En ella, Vivi Nefertari se une a la banda de Luffy y juntos se enfrentan a la Banda Baroque liderada por Cocodrilo.

8

REVISIÓN La saga de Alabasta contada con cambios.

9

Historia de Chopper: Flores de cerezo que florecen en invierno

Revisión de otra trama ya presentada en televisión. En esta ocasión, la visita del grupo a la isla de la bruja Kureha. Allí conocerán la triste historia de Chopper, que al final se unirá a la tripulación como médico de a bordo.

10

La décima película

En primavera de 2009 se estrenará en los cines japoneses la 10ª película de *One Piece*. Hasta ahora no se conoce ni el título ni el argumento, pero seguro que es una pasada. ¡Estamos ansiosos por saber más sobre ella!

One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

Yugi y Joey contra los cazadores

La primera fase del torneo organizado por Seto Kaiba ya ha comenzado. Mientras los duelistas empiezan a retarse para formar parte de los ocho finalistas, los cazadores se cruzan en el camino de Yugi y Joey.

El Depredador

Como este cazador no le concede la revancha a Joey, Yugi acepta luchar contra él. Pone en juego su Mago Oscuro. Al igual que en su duelo contra Joey, el cazador planea juntar las cinco cartas de Exodia para vencer. De inicio ya tiene dos. Mientras Yugi saca cartas trampa y cartas mágicas, el cazador reúne dos más. Aunque Yugi lleva al campo de batalla monstruos poderosos como la bestia mítica voladora Quimera, el Depredador está a punto de sacar la última carta de Exodia. ¡Lo sabe porque las tiene marcadas todas! Pero Yugi ya lo tiene calado. Con Cadena de Destrucción destruye la carta antes de que tenga ocasión de invocar a Exodia.

DESPIADADO Es cruel y se las sabe todas.

Entonces vence fácilmente con sus monstruos. Recupera el Dragón Negro de Ojos Rojos y Joey se lo presta para los próximos duelos.

El Adivino

Tras su victoria sobre Rex Raptor, este cazador desafía a Joey, que acepta jugarse su Mago del Tiempo. El Adivino afirma tener poderes y ser capaz de saber qué carta va a sacar. Joey enseguida comprueba que es verdad. Sin embargo, tal y como Yugi descubre, lo sabe porque sus hermanos pequeños espían las cartas del rival y se las chivan. El Espadachín de la Estrella le da ventaja a Joey, que también se percata del montaje. Parece que la victoria está asegurada, pero el cazador recupera terreno y destruye al guerrero. Así trae al campo de batalla a Jinzo, al que ni siquiera el Dragón Milenario puede derrotar. La última esperanza es la Ruleta Araña. Esa carta mágica obliga a Jinzo a disparar contra el Reflector Total y autodestruirse. Joey ha ganado y se queda con la carta Jinzo.

PODERES *Afirma ser capaz de adivinar el futuro.*

Otros rivales

Yugi, Joey e incluso Seto Kaiba derrotan a unos cuantos cazadores, unos más hábiles que otros. Pero aparte, Joey se enfrenta a dos viejos conocidos: el Gusano y Mako Tsunami. Se trata de dos chicos que participaron en el torneo del reino de duelistas de Maximillion Pegasus. Allí fue Yugi el que venció a ambos. El Gusano es un tramposo que tiene un mazo lleno de monstruos insecto, mientras que Mako es un buen chaval cuyo mazo está formado por monstruos marinos. Ah, sí, Joey les derrota en dos emocionantes duelos.

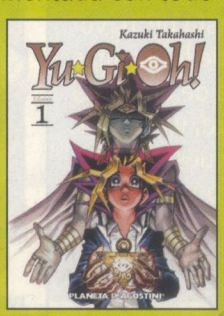
El Maestro de magos

Arkana es capaz de realizar trucos de ilusionista. Yugi se enfrenta a él con el Mago Oscuro en juego, puesto que este cazador considera que le pertenece. El campo de duelo es peligroso, ya que cada vez que uno de los duelistas pierde puntos de vida, se le acerca un poco más la afilada hoja de una sierra eléctrica. El primer golpe lo da Yugi, que resta 500 puntos de vida a su rival con el Mago Oscuro. Sin embargo, Arkana tiene un as en la manga: ¡su propio Mago Oscuro! A partir de entonces se produce un excelente duelo entre ambos. Igualados a todo, el cazador finalmente logra enviar al cementerio al Mago Oscuro de Yugi, que se queda en 700 puntos. Los intentos de Yugi por protegerse son en vano. Su última esperanza es la Hija del Mago Oscuro, que consigue vencer al Mago Oscuro de Arkana.

OBSESIONADO Dice ser el único digno del Mago Oscuro.

El manga se retrasa

Aunque estaba anunciado para el pasado Salón del Manga, finalmente el manga de *Yu-Gi-Oh!* verá la luz en 2009. Planeta lleva varios meses trabajando en la esperada edición de este título, que se está traduciendo directamente del japonés. Por ello, los nombres originales de los personajes se han respetado. En cada tomo de los 22 de que constará la colección aparece comentada con todo lujo de detalles una carta del tarot. El precio del volumen, que generalmente sobrepasa las 300 páginas, será de 11,95 euros.



Marik Ishtar

El jefe en la sombra de los cazadores de cartas raras. Su objetivo es doble: conseguir todos los objetos milenarios y hacerse con las tres cartas de los dioses egipcios. Para ello formó el grupo de cazadores. El poder del Cetro Milenario le permite controlar la mente de la gente, por lo que ha manipulado a personas normales para que trabajen a sus órdenes. Además, ya posee dos cartas de los dioses egipcios: el dragón de los cielos Osiris y el dragón alado Ra. En consecuencia, quiere derrotar a Yugi y a Kaiba para arrebatarles el Puzzle Milenario y el Obelisco el torturador, respectivamente. Ante el fracaso de sus cazadores, se prepara para intervenir en el torneo de duelistas. Por cierto, Marik se apellida Ishtar, ¡y es el hermano de Ishizu! Pretende obtener el poder del faraón Yami para dar por acabada la tarea de proteger su legado, algo que considera un lastre y una maldición para la familia Ishtar.

El Mimo

Este cazador está controlado directamente por Marik. Tras ver cómo Yugi se deshace de su Lombriz Humanoide gracias a la carta Desfusión, el Mimo comienza a crear un Soldado Viscoso en cada turno con la Máquina Amasadora. Cuando tenga tres, ¡podrá invocar al dragón de los cielos Osiris! Yugi trata de evitarlo, pero una carta trampa le deja sin jugar dos turnos. Así, el cazador activa la carta del dios egipcio. Un impresionante dragón rojo sale a escena. Yugi prueba con Espada de la Luz, pero el poder de Osiris es ilimitado. ¡Incluso acaba con la Hija del Mago Oscuro! Yugi está perdido, pero una bronca de Seto le hace reaccionar. Una arriesgada estrategia le permite hacer que el propio Mimo se dirija hacia la derrota. ¡Aunque tenía 17.000 puntos de ataque, Yugi vence! Además, se queda con la carta de los dioses egipcios.

CONTROLADO Marik le usa para enfrentarse a Yugi.

Lumis y Umbra

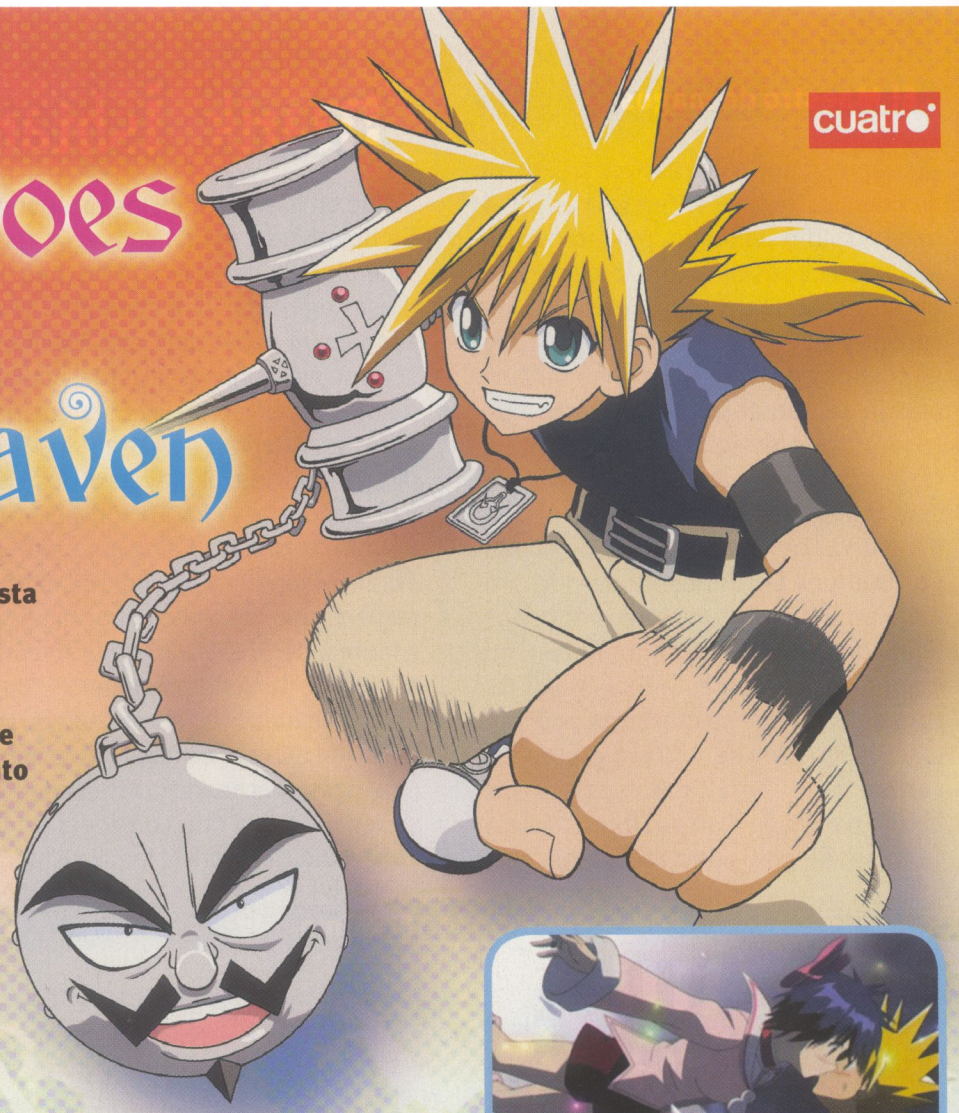
Por orden de Marik, los cazadores atrapan a Mokuba, a Joey y a Téa. El objetivo es obligar a Seto y Yugi a mantener un duelo contra Lumis y Umbra. Los chicos no pueden negarse, aunque no les

COMPENETRADOS Trabajan en equipo a la perfección.

hace gracia tener que colaborar en el campo de batalla. Para colmo, Lumis y Umbra juegan en equipo, mientras que ellos van por libre. Eso provoca que los monstruos de los cazadores se complementen y sean más poderosos que los suyos. Lo mismo para las cartas mágicas y cartas trampa. Aunque a Yugi le cuesta, finalmente convence a Seto de que es lo mejor para salvar a su hermano. Hasta entonces estaban recibiendo una paliza. ¡Hasta Kuriboh y el Dragón Blanco de Ojos Azules habían ido a parar al cementerio! La colaboración entre los dos rivales termina con Obelisco el torturador destruyendo los monstruos de Lumis y Umbra. Sin embargo, a pesar de su victoria, Marik no libera a los rehenes.

cuatro

Los héroes de Mär Heaven



En mayo de 2007 se estrenó en Cuatro esta serie de fantasía y aventura. La cadena la cortó un par de meses más tarde y no se supo nada más hasta que volvió a programarla a comienzos de noviembre de 2008. 18 meses después y por el punto en que se había cortado, *Mär* vuelve a dar guerra en televisión.

El increíble viaje de Ginta

Desde hace tiempo, Ginta sueña cada noche que se encuentra en un mundo fantástico repleto de seres increíbles y donde vive emocionantes aventuras, como luchar contra poderosos enemigos o salvar a una bella princesa. Al despertar, sigue siendo un chaval de 14 años miope, torpe en los deportes y malo en los estudios. Se entiende que desee vivir en el mundo de sus sueños en vez de en el mundo real. Sin embargo, su sueño se va a cumplir: un día, mientras está en clase, surge de la nada un pórtico dimensional, Nada más cruzarlo, Ginta aparece en Mär Heaven. ¡El mundo de sus sueños! Allí tiene una gran fuerza y capacidad estratégica. Aunque enseguida se deja embaucar por Dorothy, una bruja.

Despierta Babbo, despierta el terrible Phantom

Dorothy se sorprende al ver que Ginta ha vencido a uno de sus monstruos sin un "ärm". Los "ärm" son complementos metálicos (anillos, pulseras, brazaletes o colgantes) que sirven para distintos fines, sobre todo para combatir. Dorothy sabe dónde está escondido un "ärm" legendario, y se lleva a Ginta para que le ayude. Dicen que nadie que haya intentado abrir el cofre de Babbo ha vivido para contarlo, pero Ginta agarra ese "ärm" con forma de boliche y derrota a su fiero guardián.

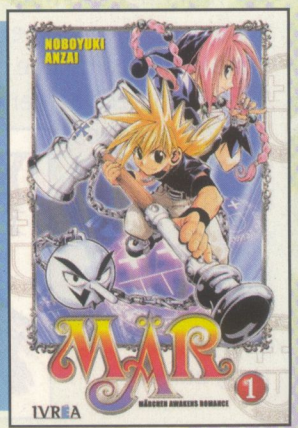
BESO *Ginta salva a una auténtica princesa.*

Babbo tiene el don de poder hablar. Ha perdido la memoria y, aunque no le gusta que Ginta le dé órdenes, sigue a su lado. El efecto colateral de haberle despertado es que también ha despertado al que fuera su amo: Phantom. ¡Uno de los más altos cargos del Ejército del Ajedrez! Ese malvado grupo pronto inicia una guerra por el control de Mär Heaven, pero Ginta forma un equipo de héroes para plantarles cara.

EQUIPO *La profecía anuncia siete salvadores.*

El manga, disponible

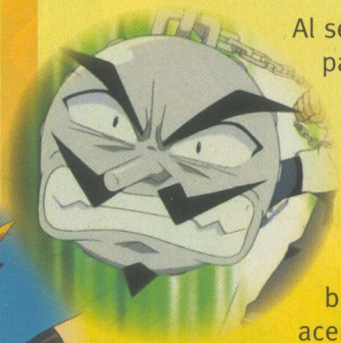
Editorial Ivrea editó entre 2005 y 2007 el manga original de *Mär*. Dibujado por Nobuyuki Anzai, consta de 15 volúmenes de 200 páginas. En ellos se narra de forma más resumida que en la serie animada la historia de Ginta y la lucha entre las fuerzas del bien, Cross Guard, y el Ejército del Ajedrez. Del primer tomo al noveno cuestan 6,90, mientras que del décimo al decimoquinto valen 7,50 euros. La editorial publicó posteriormente una secuela titulada *Mär Omega*, de 4 volúmenes.



Ginta

Este chico torpón y mediocre se transforma en un chaval molón al llegar a Mär Heaven. De pronto es fuerte, valiente y todos confían en su liderazgo. Le encantan las aventuras y es muy curioso. Por eso acaba despertando a Babbo, que pronto se convierte en su "ärm".

Babbo



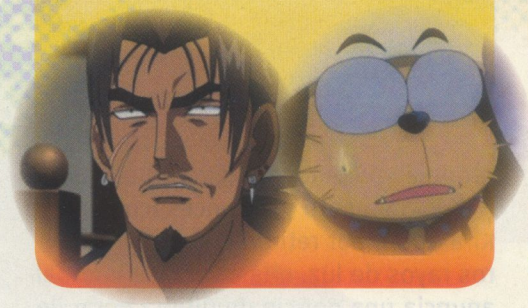
Al ser un "ärm" parlante, hay muchos interesados en hacerse con él. Para asegurarse su bienestar, acepta a Ginta como compañero. Babbo se comporta de forma caballerosa, aunque se le escapa a menudo el mal genio. No recuerda nada de su oscuro pasado.

Snow

La princesa de Lestava tuvo que huir de su reino por culpa de su malvada madrastra y fue rescatada de las garras del Ejército del Ajedrez por Ginta. Sólo desea la paz en su mundo. Le gusta Ginta y no aguanta que Dorothy le trate con tanta confianza.

Edward/Alan

Edward es un perro cobarde y debilucho, pero fiel a la princesa Snow. Alan también le es fiel, pero además es un fuerte guerrero que participó en la anterior guerra. Una maldición hace que cada vez que uno se duerme tres veces, cambie al aspecto del otro.



Alviss

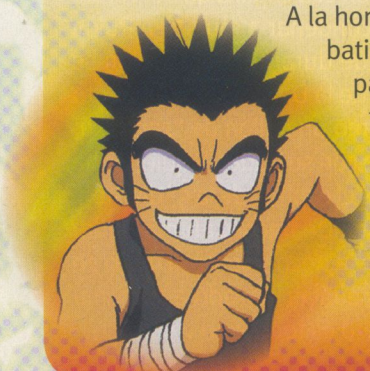
Años atrás, en la primera guerra contra el Ejército del Ajedrez, Alviss era un joven impetuoso que luchó junto al héroe Danna. Ahora es un mago prestigioso que quiere evitar muertes y destrucción. Él abrió el portal para que Ginta llegara a Mär Heaven.

Bell

Un hada que acompaña en todo momento a Alviss. Está enamorada del mago y no soporta a Ginta. Cada vez que Alviss habla de él, Bell se pone de mal humor. ¡Será guapa, pero vaya genio gasta! A pesar de su tamaño, posee un gran poder.

Jack

Debido a la falta de padre, Jack se ha comportado como el hombre de la casa desde muy niño y ha cuidado de su madre. Pero cuando conoce a Ginta, decide partir en busca de su sueño. A la hora de combatir, utiliza la pala de batalla que perteneció a su padre.



Dorothy

Una bruja experta en magia negra. A pesar de que no parece mala chica, su reputación en Mär Heaven es tremenda. ¡La consideran la más temible de las brujas! Se pirra por los "ärm" raros y poderosos. Desea usarlos para derrotar a cierta persona.

Nanashi

El líder del gremio de ladrones. Se une al grupo para vengarse del Ejército del Ajedrez, que masacró la sede del gremio en Luberia. Se la tiene jurada al siniestro Peta. Resulta de gran valor en la lucha, al menos mientras no le pierden las mujeres y el alcohol.

BLEACH ブリーチ

PROBLEMAS ENTRE "SHINIGAMI"

La situación es cada vez más complicada para Ichigo y sus amigos en la Sociedad de Almas. Sin embargo, las cosas tampoco van del todo bien entre los "shinigami", que incluso empiezan a enfrentarse entre ellos.

Buzz cuatro

Un encuentro peligroso

Renji ha escapado de su encierro; el capitán Ichimaru ha liberado a su subcapitán, Kira; y Hinamori también ha huido de su celda. Cuando el capitán Hitsugaya se entera de ello, teme lo peor: que Hinamori vaya a luchar contra Ichimaru, al que cree culpable de la muerte de Aizen. Así que sale a buscarla. Finalmente, ya en plena noche, Ichimaru, Kira, Hitsugaya y Hinamori coinciden en un mismo lugar. La reunión de los "shinigami" depara una gran sorpresa. Hinamori, lejos de atacar a Ichimaru, apunta con su "zanpakuto" a Hitsugaya. ¡Está convencida de que él mató a Aizen! Mientras tanto, Ichigo ha completado el primer día de entrenamiento. Yoruichi piensa que ha mejorado notablemente, pero que aún está lejos de dominar el "bankai" y, en consecuencia, de poder vencer a Byakuya Kuchiki.

¿El verdadero asesino?

La admiración de Hinamori por su fallecido capitán le impide pensar con claridad. No recuerda que Renji, Kira, Hitsugaya y ella son amigos. Que aprendieron juntos en la academia "shinigami". Que se apoyaron en los momentos difíciles, como en su primera práctica en el mundo de los vivos, cuando tuvieron que enfrentarse a un puñado de "hollow" gigantes. Y que en aquel momento, al ser salvados por el capitán Aizen e Ichimaru (por entonces su subcapitán), decidieron darlo todo por la Sociedad de Almas. Hitsugaya no tiene más remedio que dejarla inconsciente de un golpe para que no haga locuras. Enseguida vuelca su ira sobre Ichimaru. Sin embargo, no llega a producirse combate alguno, pues aparece Matsumoto y entonces Ichimaru y Kira optan por retirarse. Con los primeros rayos de luz, una mariposa infernal anuncia una noticia de última hora: ¡la ejecución de Rukia se ha adelantado y será en 29 horas!

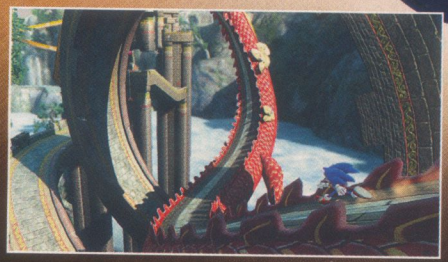
SORPRESA *Hinamori culpa a Hitsugaya de la muerte de Aizen.*

PASADO *Hinamori aprendió junto con Kira y Renji.*

LA CARTA PÓSTUMA DE AIZEN

Si Hinamori cambia de parecer sobre el asesino de su capitán, es a causa de una carta escrita por Aizen la misma noche en la que muere. En ella explica que el verdadero motivo de condenar a muerte a Rukia es aprovechar que durante la ejecución se romperá el sello de la Doble Hoja, un objeto tan poderoso como un millón de "zanpakuto", para hacerse con su poder. Y quien lo ha planeado todo es el capitán de la 5ª división, Toshiro Hitsugaya. De hecho, afirma haber quedado con él esa noche frente al muro en que aparece su cadáver clavado a la mañana siguiente. ¿Pero es todo esto verdad?

CORRE DE DÍA
LUCHA DE NOCHE



SONIC UNLEASHED™

www.sonic-unleashed.com

INCREÍBLES GRÁFICOS QUE COMBINAN JUEGO EN 2D Y 3D

DE NOCHE CONVIÉRTETE EN UNA BESTIA TEMIBLE Y DESATA TU FUERZA

7+ www.pegi.info

PlayStation.2 PLAYSTATION 3 Wii XBOX 360 LIVE SONIC TEAM SEGA®

www.sega.es

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Sonic Unleashed are either trademarks or registered trademarks of SEGA Corporation. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PlayStation", "PLAYSTATION", and "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All Rights Reserved.

Las luchas más emocionantes de Pokémon Diamond and Pearl

PARTE 1

En la décima temporada se suceden combates de lo más interesante. No sólo son duelos por medallas o campeonatos, sino que algunos de los enfrentamientos de Ash en su camino entre gimnasio y gimnasio son muy emocionantes.

3 - Dos mundos Pokémon opuestos

Ash contra Polo
Victoria: Polo
El primer enfrentamiento contra Polo acaba con una decepcionante derrota para Ash.

5 - Comprendiendo a Turtwig

Ash contra el Team Rocket
Victoria: Ash
Ash usa por primera vez a Turtwig, que junto a Pikachu derrota al Team Rocket.

8 - El gimnasio de mentira

Ash contra Jessie
Victoria: Ash
En un falso gimnasio, Ash se enfrenta a Jessie por una medalla. Supera a Croagunk y Dustox.

12 - Llegada de una rival

Ash contra Zoe
Victoria: Zoe
Ash participa en el Concurso Pokémon en el que debuta Maya. Zoe le muestra el valor de una coordinadora.

12 - Llegada de una rival

Maya contra Zoe
Victoria: Zoe
Maya llega a la final, donde se enfrenta a Zoe. Su Glameow lo hace mejor que Buneary.

15 - La forma de las cosas futuras

Roco contra Polo
Victoria: Polo
Polo sigue una estrategia inusual contra el líder del gimnasio de Ciudad Pirita y obtiene la Medalla Lignito.

16 - Una actuación difícil de superar

Ash contra Roco
Victoria: Roco
Ash intenta igualar a Polo, pero fracasa ante los poderosos Cranidos y Onix.

17 - Sueltos por las calles

Maya contra Aerodactyl
Victoria: Maya
Ciudad Pirita está sumida en el caos por culpa de un Aerodactyl. Gracias a Piplup y Buneary, vuelve la calma.

18 - Vigilemos a Rampardos

Ash contra Roco
Victoria: Ash
Ash pide la revancha a Roco. Esta vez sigue una estrategia acertada y consigue la Medalla Lignito.

20 - Rebelión a bordo

Ash contra J.
Victoria: J.
J. es una de las más temidas cazadoras furtivas de Pokémon. Nada más capturar los que le interesan, huye enseguida.

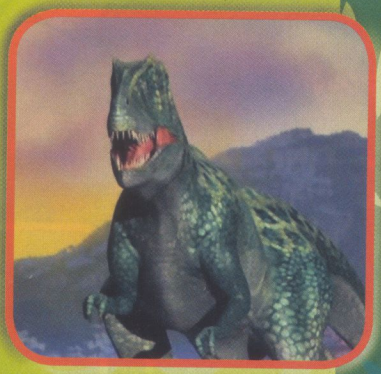
©2007 Pokémon. ©1995-2007 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo.

A LA CAZA DE DINOSAURIOS (PARTE 1)

Después de formarse el Team-D, Max, Rex y Zoe se ayudan de sus dinocompañeros para evitar que nuevos dinosaurios provoquen problemas. Poco a poco te vamos a ir presentando esos grandes saurios.

CARCHARODONTOSAURIO

Elemento: fuego
Activado en: la gran muralla china (China)
Pertence a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 5

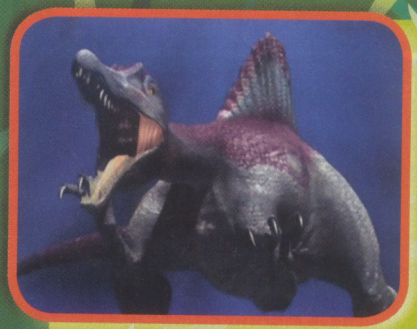


Para evitar que la Gang Alpha se lo lleve, este saurio coopera con Ace frente a Terry. Pero en cuanto su rival desaparece, se vuelve contra él. No parece muy de fiar.

SALTASAURIO

Elemento: agua
Activado en: el Amazonas (Brasil)
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 4

La fuerza de este enorme dinosaurio queda patente en su primer combate: vence a Spinny sin tener que recurrir a su carta de ataque. Es un buen aliado para el Team-D.



SPINOSAURIO

Elemento: agua
Activado en: las pirámides de Giza (Egipto)
Pertenece a: la Gang Alpha
Aparece en el capítulo: 2

Junto con Terry, el Tiranosaurio Rex, Spinny es el dinosaurio que más usa la Gang Alpha para someter a otras criaturas prehistóricas, así como para enfrentarse al Team-D.

UTAHRAPTOR

Elemento: viento
Activado en: un estudio de televisión (Tokio)
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 7

En un primer momento lo capturan Úrsula, Zander y Ed, ya que Tank lo derrota. Sin embargo, después lucha contra el Team-D y, al perder, los chicos consiguen sus cartas.

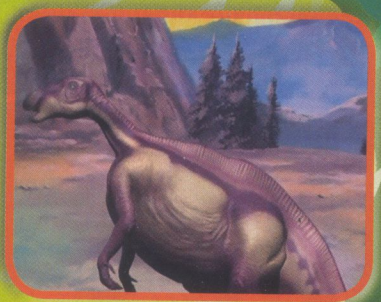
SAICHANIA

Elemento: tierra
Activado en: un museo de Londres (Inglaterra)
Pertenece a: la Gang Alpha
Aparece en el capítulo: 3

Un saurio de cuerpo duro como el acero, capaz de derribar gruesos muros. Era dócil hasta que el doctor Zeta alteró su comportamiento para hacerlo violento en la lucha.

MAIASAURA

Elemento: hierba
Activado en: en los Alpes (Suiza)
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 6



Este dinosaurio hembra se enfrenta a la Gang Alpha y el Team-D para proteger su huevo. Cuando la cría rompe el cascarón, regresan juntos a la carta.

CN CARTOON NETWORK

D.Gray-Man
ディー・グレイマン

Exorcistas contra Akuma

El espacio Toonami de Cartoon Network estrenó el 1 de diciembre una de las series más populares de los últimos años: *D.Gray-Man*. A lo largo de los próximos números de *Mega Hiro* te lo contaremos todo sobre este anime de acción protagonizado por un chico maldito, Allen Walker.

Un mundo peligroso

Un exorcista es alguien elegido por la divinidad y existe para borrar del mundo a los Akuma, criaturas asesinas creadas por el Conde Milenario. Este orondo ser pulula por el mundo desde tiempos inmemoriales intentando acabar con Dios y los hombres. Para ello se vale de Akuma, unas criaturas que surgen de mezclar maquinaria, espíritu y tragedia. Cuando un humano invoca el alma de un ser querido a instancias del Conde, lo convierte en Akuma. Éste entonces lo mata, se introduce en su cuerpo y se hace pasar por él. Si sigue matando, acaba por evolucionar y obtener mayor poder. Los exorcistas de la Congregación de la Sombra son los encargados de aniquilarlos mediante su arma contra Akuma.

MALDITO *El ojo izquierdo de Allen distingue a los Akuma.*

CONDE MILENARIO *Tiene un plan para acabar con la Humanidad.*

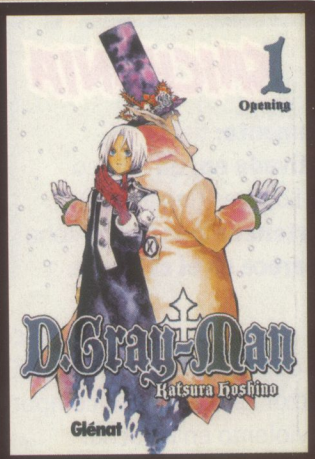
En busca de la inocencia

Un siglo atrás, se halló un cubo de piedra que tenía inscrita una profecía. Hablaba sobre la guerra contra la oscuridad y la forma de vencerla. Para ello, se explicaba el uso de una poderosa materia conocida como "inocencia". Con ella se procesan las armas contra Akuma, las únicas que pueden acabar con esas criaturas. Hay 109 repartidas por todo el mundo y la Congregación de la Sombra se ocupa de reunirlas. También acogen a aquellos que poseen una inocencia, ya sea como huéspedes o procesada. Como Allen Walker, un muchacho maldito. Debido a eso, su ojo izquierdo puede distinguir a los Akuma de los humanos. Su llegada a la congregación prácticamente coincide con el inicio de la guerra auspiciada por el Conde Milenario. En esa batalla, Allen, Lenalee, Kanda o Kamui van a tener que hacer frente a innumerables Akuma, al clan de Noé y al Conde Milenario.

AKUMA *Están a las órdenes del Conde Milenario.*

El manga

Desde el Salón del Manga de 2006, Ediciones Glénat publica en España el manga de *D.Gray-Man*. Creado por Katsura Hoshino, actualmente lleva editados 13 tomos de los 17 que se han recopilado en Japón. La versión animada adapta las historias aparecidas en papel, pero también incluye numerosas tramas creadas originalmente para el anime. La serie concluyó en su país de origen tras 103 capítulos. En España por el momento se distribuye la primera temporada, o sea, 52 capítulos.



7+
www.pegi.info

© 2008 NINTENDO / INTELLIGENT SYSTEMS.

CONSTRUYE TU PROPIO EJÉRCITO DE GUERREROS ¡Y COMPLETA TU DESTINO!

nintendo Wi-Fi connection

Encuentra nuevos amigos en la aventura para recuperar tu reino.

Usa la estrategia cuando dirijas a tus aliados en el frente.

Reta a otros jugadores en las batallas multi-jugador.

Forma parte del épico viaje de Marth para encontrar la espada sagrada conocida como Falchion y el Emblema de Fuego que le permitirá manejarla. Sólo así será capaz de vencer a sus enemigos, recuperar su reino y rescatar a su hermana. Encuentra nuevos aliados y lidera a Marth hacia su destino. ¡Pon a prueba tu ingenio y tu habilidad con el Stylus en el campo de batalla en el original Fire Emblem para Nintendo DS!

NINTENDO DS lite

LAS NOVELAS DE DETECTIVE CONAN

A finales de octubre, Genko Books puso a la venta las dos novelas protagonizadas por Conan Edogawa e ilustradas por su creador, Gosho Aoyama. Como sabemos que pueden ser un buen regalo para estas Navidades, aquí tienes un resumen del argumento de ambas. ¿Te convencen?

La leyenda del tesoro de Koshu

Los detectives júnior han salido de excursión con el profesor Agase. Por desgracia, acaban perdiéndose de camino al lugar de la acampada, el coche se queda sin gasolina y el viejo inventor sufre un percance en pleno bosque. Salvados por Tadao, llegan hasta un hostal tradicional en el cercano pueblo de Kurofuchi. Allí, la encargada, Sayuki, se ocupa de la herida del profesor. De pronto llegan dos huéspedes, los señores Kimura y Tanaka. Aunque dicen estar de paso, Conan no les cree. Nota algo raro en ellos. Más tarde, Tadao explica una antigua historia según la cual un legendario tesoro estaría oculto en Kurofuchi. Y claro, los detectives júnior se emocionan. ¡Quieren encontrarlo a toda costa! Pero ellos no son los únicos interesados. Al día siguiente comienza una búsqueda que pronto arroja increíbles sorpresas y diversos peligros. ¿Quién hallará el tesoro de Koshu?

Sinfonía para un crimen perfecto

Kogoro ha sido invitado a la inauguración del Teatro de las Artes de Haido, próxima sede de la Nueva Filarmónica de Teito. Precisamente los encargados del concierto inaugural son los jóvenes talentos que están bajo la batuta del afamado director Akira Asabuki. En especial la primer violín, Yui Osuka. La joven es la prometida de Akira y la hija de Shuhei Osuka, director del recinto. Tras el emocionante concierto, Sonoko lleva a Ran, Kogoro y Conan entre bastidores para conocer a la pareja del momento. Entonces, al cabo de un rato, hallan un cadáver. Pertenece a un periodista que había publicado que la elección de Akira como director de la Filarmónica se debía a las influencias del señor Osuka. Kogoro y Conan comienzan a investigar el crimen y descubren que ellos no eran los únicos con motivos para asesinar a la víctima. ¿Quién ha sido y por qué lo ha hecho?

¿Y las novelas de Shinichi?

Según nos contó el editor de Timun Mas, José López Jara, en el caso de que estos dos libros se vendan bien, próximamente podrían llegar las otras dos novelas de *Detective Conan* a través del sello Genko Books. En ambos casos, curiosamente, el protagonista es Shinichi Kudo y se sitúan antes de que tomase el veneno experimental de los Hombres de Negro que lo hizo rejuvenecer. Así que ya sabes: si quieres que lleguen esas novelas ilustradas de nuestro detective favorito, ¡hazte con éstas en cuanto puedas!

CONCURSO

Tenemos 3 lotes formados por las dos novelas de ***Detective Conan***, cortesía de ***Genko Books***, para regalar. ¡Llévate uno respondiendo correctamente a la siguiente pregunta!

¿En qué pueblo está oculto el legendario tesoro de Koshu?

¡CONCURSA!

¡GANA UNA ESPECTACULAR XBOX 360 O EL ÚLTIMO JUEGO DE BANJO-KAZOOIE!

Si quieres participar en el concurso para ganar una **Xbox 360**, sólo tienes que hacer un dibujo de tu personaje de anime favorito y enviarlo, junto con el siguiente cupón, a la dirección que aparece abajo. ¡Los mejores dibujos se llevarán también uno de los cinco juegos de **Banjo-Kazooie: Baches y Cachivaches** que tenemos para vosotros!

XBOX 360 LIVE Microsoft

©2008 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

Pide a tus padres/tutores que nos envíen el cupón con tus datos a:

Nombre: _____

Dirección: _____

Ciudad: _____ C.P.: _____

Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

PANINI MEGA HIRO 29
CONCURSO XBOX 360
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgí, 17257, Girona Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 31 de enero de 2009. Los dibujos serán elegidos por un jurado interno. Bases del concurso en la sección de noticias de la web de Panini (www.panini.es).

¡JUEGA CON LOS STAKS DE CLONE WARS!

¡Sigue leyendo para aprender a jugar a los staks de Clone Wars que te regalamos con este número de Mega Hiro! Coge tu Stak, afina la puntería... ¡y que la Fuerza te acompañe!

REGLAS

Reúne a unos cuantos amigos y sigue las siguientes instrucciones para jugar... ¡es facilísimo!

1. Coloca el tablero en horizontal sobre el suelo u otra superficie. ¡Aunque también puedes colocarlo en vertical contra una pared... porque los Staks se quedarán pegados a él cuando los arrojes!
2. Elegid el orden en el que jugaréis.
3. Por turnos, cada jugador elige uno de sus Staks y lo lanza sobre el tablero... ¡Echa un vistazo aquí al lado para comprobar los resultados!

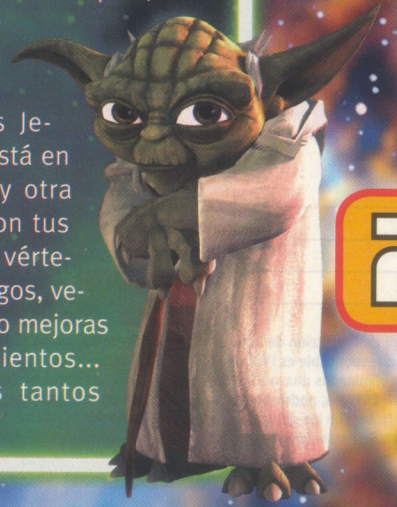
1 Cada jugador tiene que darte uno de sus Staks.

2 Cada jugador tiene que darte dos de sus Staks.

3 Cada jugador tiene que darte tres de sus Staks.

¡PRACTICA!

¿No consigues que tu Stak caiga donde tú quieres? ¡Tranquilo, todo tiene solución! Al igual que pasa con los Caballeros Jedi, el secreto está en practicar una y otra vez. Entrena con tus Staks antes de vértelas con tus amigos, verás como pronto mejoras en tus lanzamientos... ¡y no pierdes tantos Staks!



5 Cada jugador tiene que darte cinco de sus Staks.

-1 Si tu Stak roza esta zona, tienes que dar uno de tus Staks a cada jugador.

FUERA

Si tu Stak queda fuera del tablero, el próximo turno no podrás tirar.

¿Quieres más Staks? ¡Hay 150 diferentes!

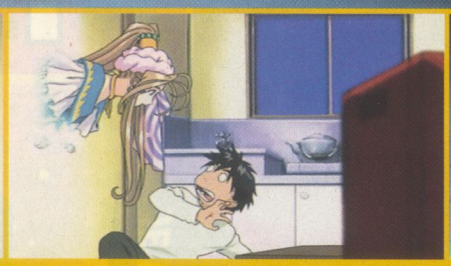
¿Eres un fanático de las Clone Wars? ¿Te chiflan los Staks? Sea como sea, si quieres conseguir más Staks, no tienes más que comprar uno de los sobres que encontrarás en cualquier quiosco o juguetería, y que incluyen 2 Staks y un Megastak, que es como un Stak, pero mucho más chulo y brillante. En total hay 150 Staks diferentes, entre los que encontrarás, por supuesto, a todos los personajes de la película... ¿A qué esperas? ¡Ve a por ellos!

OH! MY GODDESS

CONVIVIENDO CON DIOSAS

¿Te imaginas pasar de ser un chico del montón al tipo más envidiado de clase? Pues eso es lo que le ocurre a Keiichi Morisato, un universitario que de la noche a la mañana comienza a vivir rodeado de diosas. ¡Pero de las de verdad!

LLAMADA Keiichi se equivoca de número.



APARICIÓN Belldandy llega a través del espejo.

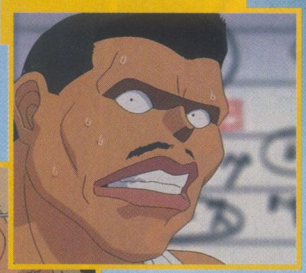
DESEO Keiichi pide que esté con él para siempre.

Pese a que ya está en la universidad, Keiichi Morisato sigue siendo el mismo chaval mediocre y falto de confianza de siempre. El mejor ejemplo es que se está celebrando una gran fiesta y todos los miembros del club del automóvil han ido a pasárselo bomba... salvo él, que se tiene que quedar a atender una llamada importante. Tras recibirla, decide pedir algo para cenar. Pero entonces se equivoca de número y responde "el servicio de diosas a domicilio". Instantáneamente, una hermosa joven aparece en su habitación. Dice llamarse Belldandy y estar allí para cumplir el deseo que quiera. Como Keiichi cree que es una broma de sus compañeros, dado que ese mismo día le ha rechazado la chica que le gusta, le pide que se quede con él para siempre.

Ahí empiezan sus quebraderos de cabeza, porque Belldandy es una diosa de verdad y cumple su deseo. A las primeras de cambio, Keiichi es expulsado de la residencia. Por suerte, Belldandy y él pueden quedarse a vivir en un templo a cambio de encargarse de su mantenimiento. Los amigos del chico, la aprovechada de su hermana Megumi y la aparición de más diosas (tanto buenas como malas, en especial Urd y Skuld, hermanas de Belldandy) traerán por la calle de la amargura al pobre. Aunque sólo con ver la sonrisa de Belldandy se le vayan todos los males.

URD La sexy y traviesa hermana de Belldandy.

SKULD Adora a Belldandy y no soporta a Keiichi.

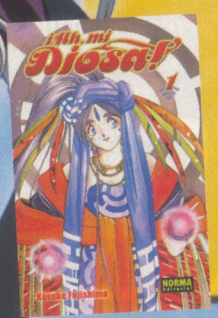


OHTAKI El temible director del club de motor.

TAMIYA El loco ayudante de dirección del club.

EL MANGA

A mediados de los 90, esta obra tuvo que ser cancelada por falta de ventas. Pero en el Salón del Cómic de Barcelona de 2005, Norma Editorial lo recuperó, y en formato de tomo. Actualmente lleva publicados 25 de los 35 tomos que acumula en Japón.



NARUTO™

Jiraiya

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

FICHA

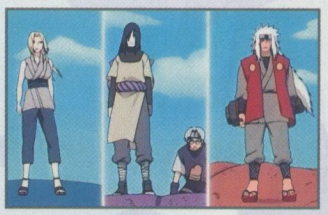
Nombre:	Jiraiya
Color de pelo:	blanco
Color de ojos:	negro
Apodo:	ermitaño pervertido
Le gusta:	las mujeres y el alcohol
Técnica:	técnica del hechicero

HISTORIA

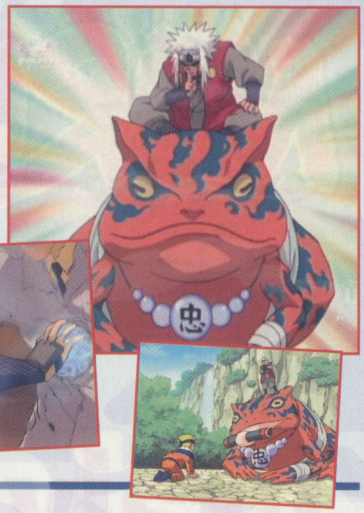
Jiraiya regresa a la villa de la Hoja justo cuando Naruto debe entrenarse para la fase final del examen de ascenso a grado medio. Ebisu le pilla espiando en los baños termales y le amonesta sin saber quién es. Claro, Jiraiya le deja inconsciente de un golpe. Naruto alucina y decide que será su nuevo entrenador. Jiraiya acepta a regañadientes y le enseña a controlar su chakra. Más tarde, este ninja legendario ayuda a repeler la invasión de la villa de Orochimaru. Tras la muerte del Tercer Hokage, se niega a convertirse en el Quinto Hokage y propone a Tsunade. Se lleva a Naruto con él para buscarla. Sabe que la organización Akatsuki va tras el chico y por eso aprovecha para enseñarle una de sus técnicas más poderosas: el "rasengan". Jiraiya es un ninja muy fuerte, pero antepone la diversión al trabajo.

EQUIPO

Jiraiya es uno de "los tres legendarios", equipo que fue entrenado por el Tercer Kohage. Los otros dos son Tsunade y Orochimaru.



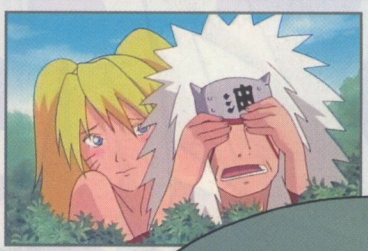
TÉCNICAS



Gracias a la técnica del hechicero, Jiraiya es capaz de invocar a Gamabunta, el rey de los sapos. Entre otras increíbles técnicas, también domina el "rasengan", que es incluso más poderoso que el "chidori" de Kakashi. Y ese ataque se lo enseña a Naruto.

DEBILIDADES

Las debilidades de Jiraiya están muy claras: alcohol y mujeres. Violando los tabúes del ninja, Jiraiya bebe como un cosaco y se rodea de mujeres guapas. Para colmo, acostumbra a espiar a las jovencitas en los baños termales.



© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED

Mind Your Language™

¿Idiomas?
¡Un juego de niños!

Producto oficial
mega trix

NINTENDO DS™

PRODUCTO OFICIAL

inlingua

3+ ™
www.pegi.info

Mind Your Language™ © 2008. Publicado por V2 PLAY. V2 PLAY, el logo de V2 PLAY y Mind Your Language™: Learn English!, Mind Your Language™: Aprende español!, Mind Your Language™: Apprends le français!, Mind Your Language™: Lern Deutsch! y Mind Your Language™: Learn Japanese! son marcas comerciales registradas de Virgin Play, S.A. Todos los derechos reservados. MEGATRIX © 2008. Antena 3 televisión S.A. Todos los derechos reservados. El nombre inlingua y el logo de inlingua son marcas registradas y/o marcas comerciales registradas de inlingua International Ltd. Todos los derechos reservados.

MEGA HIRO
DETECTIVE CONAN
© Gosho Aoyama/Shogakukan - YTV - TMS

NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. COPYRIGHT © 2008 SOUTHPEAK INTERACTIVE CORPORATION. "SOUTHPEAK", "SOUTHPEAK INTERACTIVE", "SOUTHPEAK GAMES" AND THEIR RELATED LOGOS ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SOUTHPEAK INTERACTIVE CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. NINJATOWN CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF SHAWNIMALS LLC © 2008.

NARUTO © 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

STAR WARS II

staks

FROM THE NEW ANIMATED SERIES!

STAR WARS THE CLONE WARS

AGES 4+

¡CONSIGUE LOS NUEVOS STAKS DE TU PELÍCULA FAVORITA!

...¡Y COLECCIÓNALOS CON SU ÁLBUM!

...¡YA EN TU PUNTO DE VENTA!

barcelona world race

STAR WARS

© 2008 Lucasfilm Ltd. & TM.

PANINI

www.paninigroup.com

THE OFFICIAL STAR WARS FAN SITE

starwars.com

staks

MÄR

MÄRCHEN AWAKENS ROMANCE

1ª TEMPORADA, PARTE 1: EPISODIOS 1-13

1. ¡Una puerta abierta a otro mundo!

Ginta Toramizu es un chico miope y debilucho que cada noche sueña con un mundo de fantasía en el que él es un héroe. Una mañana, mientras está en clase con su amiga Koyuki, aparece un portal dimensional. Ginta lo traspasa y de pronto se encuentra en el mundo de sus sueños. Entonces conoce a la bruja Dorothy, que le habla de unos poderosos objetos llamados "ärms". Son complementos (anillos, colgantes) que sirven para luchar, entre otras cosas.

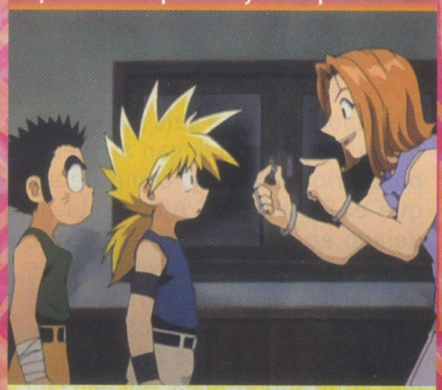
2. Babbo, el "ärm" legendario

Ginta y Dorothy logran entrar en la cueva donde está oculto el cofre de Babbo. Mientras Dorothy entretiene al fiero guardián lo protege con un "ärm" de lucha, el chico logra abrir el cofre y coger a Babbo. Para su sorpresa, es un "ärm" capaz de hablar y con voluntad propia. Tras derrotar al guardián, Babbo no quiere quedarse con Ginta, pero acaba cediendo. El "ärm" ha perdido la memoria. No recuerda que pertenece a Phantom, del Ejército del Ajedrez.

3. ¡La pala de Jack en acción!

En su viaje a través de Mär Heaven, Ginta y Babbo conocen a Jack. El chico vive en una casa de campo junto con su madre y se dedica a cultivar el campo. Pero últimamente hay un par de hombres lobo que les hacen la vida imposible. Jack decide enfrentarse a ellos y Ginta le ayuda. Libres al fin, Jack decide marcharse con Ginta. El chico lleva consigo un ärm que heredó de su difunto padre, una pala de batalla.

4. ¡Babbo aparece y desaparece!



Cuando Ginta le explica a Jack que llegó a Mär Heaven a través de un portal dimensional, Jack le explica que debía tratarse de un "ärm" dimensional. Así que, para regresar a su mundo, Ginta tan sólo necesita adquirir otro "ärm" dimensional. Sin embargo, no es tan fácil. Son difíciles de encontrar y, además, muy caros. Cuando unos ladrones se llevan a Babbo, los chicos reciben la ayuda de Alviss. Él es quien trajo a Ginta a Mär Heaven.

5. ¡Alviss, el joven misterioso!

No está claro si Alviss es amigo o enemigo. Este hechicero vivió la guerra que tuvo lugar seis años antes, cuando el Ejército del Ajedrez intentó dominar Mär Heaven. En ella, la Cross Guard derrotó al malvado grupo, aunque no pudo evitar un baño de sangre. Alviss deja petrificados a los chicos al decir que Babbo era el "ärm" de Phantom, su líder. Por eso quiere destruirlo, puesto que al despertar Babbo, Phantom ha resucitado.

6. Snow, una niña en el interior del hielo

Tras conseguir que Alviss le dé una oportunidad a Babbo, Ginta y Jack conocen a Edward, un hombre perro que les pide ayuda. La joven princesa Snow ha huido de su reino porque su madrastra quería matarla para asegurarse el trono. Ahora está encerrada en un gran bloque de hielo. Cuando llegan al lugar donde se encuentra, Ginta alucina por el parecido de Snow con Koyuki. Para liberarla debe enfrentarse a Ian y Loco, dos miembros del Ejército del Ajedrez.

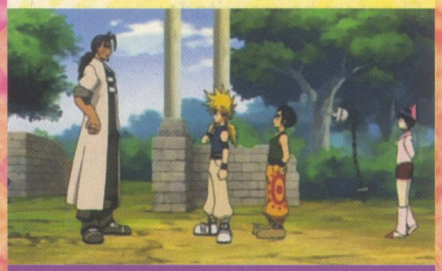
7. Awaken. ¡Os presento al otro Ed!

Las cosas van mal para Ginta, ya que no tiene experiencia en la batalla y no sabe usar a Babbo. Cuando todo parece perdido, Edward se queda dormido. Es la tercera vez, por lo que se transforma en Alan, un hombre fornido y experto en el combate. Mientras él lucha, Ginta libera a Snow. Entonces llega Halloween, un caballo del Ejército del Ajedrez. Los malvados se retiran, porque están a punto de anunciar el inicio de la guerra.

Recortar por la línea de puntos

8. Phantom el caballo. Un muerto viviente

La declaración de guerra del Ejército del Ajedrez se hace efectiva y aparece el miedo entre los habitantes de Mär Heaven. Alan, que comparte cuerpo con Edward por un conjuro, participó en la primera guerra. Sabe el enorme poder que tiene el Ejército del Ajedrez. Ginta le recuerda a Danna, un hombre procedente también de su mundo que lideró la Cross Guard y murió tras derrotar a Phantom. Por eso decide entrenarlo para que aprenda a usar a Babbo.



9. El portal de entrenamiento. Melillo y Bumal

Mediante un "ärm" que consume mucho poder, Alan manda a Ginta, Babbo y Snow a una dimensión para que entrenen y a Dorothy y Jack a otra. De esa forma los dos chicos aprenderán a usar sus respectivos "ärms": Babbo y la pala de batalla. El entrenamiento es duro, pero lo dos muchachos mejoran. Gracias a las piedras mágicas, Ginta logra tres metamorfosis para Babbo y Jack consigue nuevos poderes para su pala de batalla.

10. Comienza la segunda gran guerra

El Ejército del Ajedrez inicia sus ataques a lo largo y ancho de Mär Heaven. Las matanzas se multiplican y sus miembros se apoderan de distintas regiones. La alerta salta entre los caballeros de la Cross Guard. Como Alviss y Alan, que se reencuentran después de seis años. Los dos recuerdan muy bien aquel horror y coinciden en que Ginta se parece a Danna, su líder. Los dos hombres aún sufren las secuelas de aquella guerra.

11. ¡Babbo versión 2!

Alviss parte en apoyo de la Cross Guard para hacer frente al Ejército del Ajedrez. Poco después, Ian encuentra a Alan y se enfrenta a él. Alan está muy cansado por estar manteniendo abierto el portal dimensional. Así que Ian tiene mucha ventaja. Justo cuando Alan empieza a ceder, Ginta, Babbo y Snow regresan. Y después Jack y Dorothy. Con sus nuevos poderes, no les cuesta deshacerse del miembro del Ejército del Ajedrez.

12. ¡Nanashi, jefe de Luberia!

La profecía de Snow dice que siete guerreros derrotarán al Ejército del Ajedrez formando la avanzadilla de la Cross Guard. Por el momento, son Ginta, Jack, Dorothy, Alan y ella misma. Faltan dos miembros. Mientras viajan hacia el continente de Hild, llegan a Luberia, sede del gremio de ladrones. Allí conocen a Nanashi, el jefe. El chico busca venganza, puesto que cierto miembro del Ejército del Ajedrez ha aniquilado a sus compañeros.

13. ¡Nanashi contra Orco en el lago submarino!

El grupo ya tiene a seis miembros, falta uno. Cuando llegan al pueblo portuario de Vestry, comprueban que el Ejército del Ajedrez lo ha dejado en ruinas. Mientras Ginta, Jack, Snow y Edward ayudan a los habitantes en la reconstrucción de la ciudad y a cuidar de los heridos, Dorothy y Nanashi se adentran en una gruta subterránea. Allí dan con un alfil del Ejército del Ajedrez, el peligroso Orco. Nanashi muestra su poder y se deshace de él.

DATOS

La obra

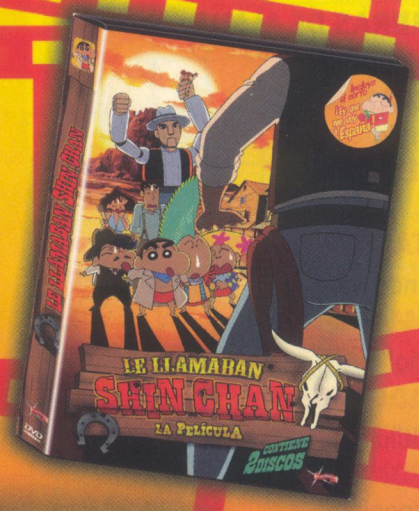
En mayo de 2003, el famoso dibujante de manga Nobuyuki Anzai creaba *Mär* en las páginas de la revista *Shonen Sunday*, de la gigantesca editorial Shogakukan. Durante más de tres años, publicó semanalmente un capítulo de la fantasiosa historia de Ginta, hasta que acabó el manga en julio de 2006. La obra se recopiló en un total de 15 tomos.

Curiosamente, la versión animada tardó mucho en realizarse. Los aficionados japoneses tuvieron que esperar a abril de 2005 para disfrutar del anime. Eso sí, luego se pasaron dos años viendo las aventuras que acaecen en Mär Heaven, puesto que la serie concluyó en marzo de 2007 tras 102 capítulos.

Mär también dio el salto a los videojuegos. En 2006 aparecieron dos juegos exclusivos para Nintendo DS que reproducían las vivencias de los protagonistas en entretenidos RPG (juego de rol).

Aunque Mär no fue un gran bombazo, no cabe duda de que se ganó las simpatías del público. Por ese motivo, apareció una secuela del manga en septiembre de 2006 dibujada por un mangaka llamado Koichiro Hoshino. Sin embargo, no reeditó el éxito del original y cerró después de cuatro tomos.

¡CONCURSA!



¡VIVE LAS MEJORES AVENTURAS DE CINE CON SHIN CHAN!

En **Shin chan: ¡Aventuras de cine!** para Nintendo DS podrás acompañar a Shinnosuke en su viaje a través de todas sus películas... ¡y nosotros tenemos 5 lotes con el videojuego + la peli **Le llamaban Shin chan!** Si quieres participar en el concurso, deberás acertar la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el parque de atracciones que visitan los Nohara en el videojuego?

7+ www.pegi.info

505 GAMES

NINTENDO DS

BANDAI NAMCO Games

LUK INTERNACIONAL S.A.

© 1990 USUI YOSHITO / © 1992-2008 SHIN-EI & TV Asahi / All rights reserved. Licensed by LUK & TV Asahi. ©2008 NAMCO BANDAI Games Inc.
© 2004 Usui Yoshito./Futabasha - SHIN-EI ANIMATION - TV Asahi Corporation./All Rights Reserved

http://shinchan.luk.es/

Pide a tus padres/tutores que nos envíen el cupón con tus datos a:

La respuesta correcta es: _____

Nombre: _____
Dirección: _____
Ciudad: _____ C.P.: _____
Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

PANINI
MEGA HIRO 29
CONCURSO SHIN CHAN
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgí, 17257, Girona Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 31 de enero de 2009. Bases del concurso en la sección de noticias de la web de Panini (www.panini.es).

POKÉMON RANGER
SOMBRAS DE ALMIA

El nuevo videojuego de Pokémon para Nintendo DS te pondrá al cargo de una complicada misión: proteger a los habitantes (y a los Pokémon) de la nueva región de Almia. ¿Estarás a la altura de tan imponente reto?

POKÉMON RANGER SOMBRAS DE ALMIA

COMPAÑÍA:
Nintendo
GÉNERO:
RPG
PLATAFORMA:
Nintendo DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1, multijugador
DISPONIBLE:
Ya disponible

Todo empieza cuando no eres más que un entrenador novato en la Escuela de Rangers. Pero una serie de misteriosos acontecimientos amenaza con perturbar la paz de Almia, y los valientes rangers de la academia deben investigar el asunto. ¿Quién está haciendo que los Pokémon de toda la región se comporten de forma tan extraña... y por qué? La respuesta te llevará a enfrentarte a la mayor amenaza que ha conocido jamás Almia.

Misiones de todo tipo

Como siempre en los videojuegos de Pokémon, *Sombras de Almia* incluye un montón de misiones y aventuras diferentes, a lo largo de las cuales te encontrarás con un montón de Pokémon (a muchos de los cuales ya habíamos visto en *Diamante y Perla*) a los que deberás capturar con un aparato llamado Capture Styler. Para capturar al Pokémon en cuestión, deberás trazar círculos sobre la pantalla táctil de la DS, alrededor de tu objetivo... ¡pero cuidado, porque no es tan fácil como parece! Por suerte, cuanto más ayudes a los habitantes de Almia, más potente será tu Styler para capturar a los Pokémon.

Y la verdad es que necesitarás a todos y cada uno de los Pokémon que puedas capturar, porque incluso el simple movimiento se puede convertir en una auténtica pesadilla en Almia: sin las habilidades especiales de tus pequeños amigos, te resultará imposible atravesar con éxito las enredaderas, lagos subterráneos o leños ardiendo, entre muchas otras cosas, que te encontrarás en tus viajes por Almia. Pero si crees que con usar a tus Pokémon lo tendrás todo arreglado, estás muy equivocado: como buen Ranger, deberás aprender a escalar por los acantilados más escarpados, avanzar por estrechos salientes... en resumen, que sólo dando lo mejor de ti mismo y aprendiendo hasta el último detalle las habilidades de tus Pokémon podrás descubrir el mal que amenaza Almia y hacerle frente... ¡de modo que prepárate para una aventura sin igual!

NUEVAS MISIONES POR WI-FI

Aunque *Sombras de Almia* incluye un montón de misiones para jugar, también te ofrece la opción de descargarte nuevas misiones mediante la conexión Wi-Fi de la consola. Además, también podrás luchar en combates online con tus amigos... ¡por si te parecen pocos los combates que encontrarás en Almia!

DRAGONBALL Z INFINITE WORLD

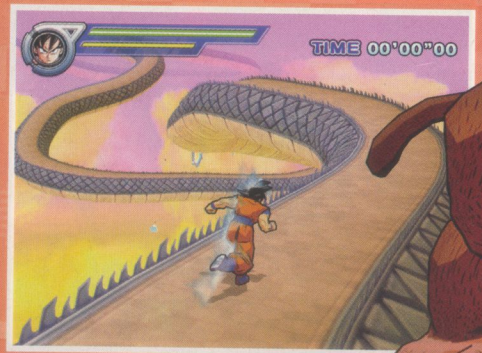
Son Goku se asoma por última vez a la PlayStation 2 con este Dragon Ball Z: Infinite World que incluye los mejores elementos de las sagas Budokai y Shin-Budokai. ¿Estás listo para librar un último combate?

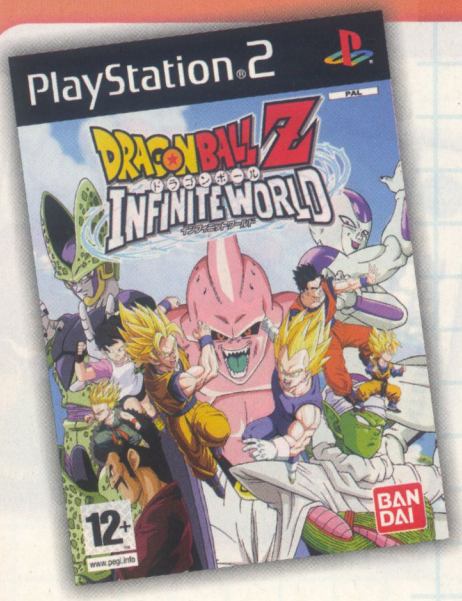
Infinite World supone la última oportunidad para disfrutar de Son Goku y todos sus amigos en la pantalla de una PS2. Como con todos los juegos basados en la serie y el personaje, este título incluye una buena ración de combates y bofetadas, que en este caso se ven acompañadas de otro tipo de misiones, carreras incluidas, en las que tendrás que exprimirte el cerebro para alcanzar tu objetivo. ¡Y es que en el mundo de Son Goku, no todo es luchar!

Las Misiones Dragón

Todo el juego se estructura en torno a las llamadas Misiones Dragón, una serie de misiones de diversas características a través de las cuales irás avanzando a lo largo de la historia de la serie de creada por Akira Toriyama. Efectivamente, más que ningún otro título de DBZ, este Infinite World no sólo te ofrece combates, sino también misiones de otro tipo: exploración, carreras, minijuegos... hay de todo un poco. A lo largo de esas misiones podrás recordar algunas de las escenas más famosas de la serie (icomo la de Goku corriendo por el Camino de la Serpiente) que hasta ahora no se habían visto adaptadas a la pantalla de tu consola, y de paso acumular zenis (la moneda del juego) con los que podrás potenciar y mejorar a tu personaje.

Pero, no nos engañemos, el punto fuerte de Infinite World son los combates. Aunque no hay un "Modo Torneo" propiamente dicho, el juego incluye combates para todos los gustos, con un sistema que funciona como una versión simplificada del que usaba el Burst Limit recientemente aparecido para las consolas de última generación. Gracias a él podrás atacar a tu oponente en tierra o volar por los aires para asestarle un golpe demoledor que te dé la victoria final. Si a eso añadimos que cada personaje tiene sus técnicas especiales y que los escenarios son francamente variados, la verdad es que cuesta encontrar dos combates iguales. Eso, unido a la variedad de minijuegos y misiones secundarias que incluye el juego, hace que efectivamente, la úlima aventura de Son Goku para PS2 nos ofrezca todo un "mundo infinito"... ique sólo espera a que tú lo explores!





DRAGON BALL Z: INFINITE WORLD

COMPAÑÍA:
Atari

GÉNERO:
Luha, minijuegos

PLATAFORMA:
PlayStation 2

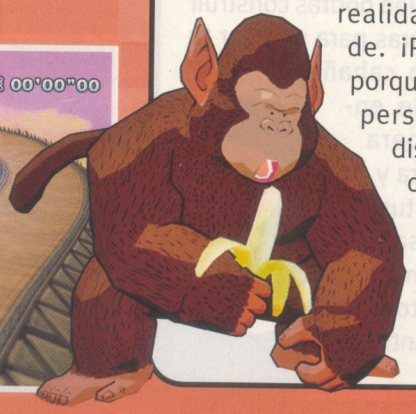
IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1

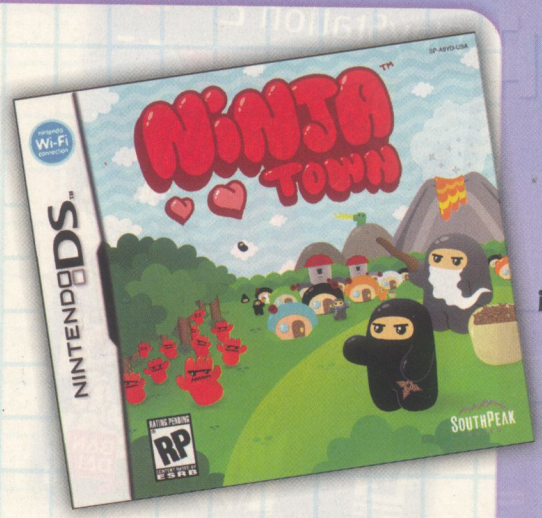
DISPONIBLE:
Ya a la venta

VARIEDAD DE PERSONAJES

En total podrás elegir entre más de 40 personajes diferentes para usar en Infinite World., Esos 40 personajes no incluyen, por cierto, las diferentes fusiones que puede asumir cada uno en combinación con otros, así que la variedad es en realidad más grande. ¡Pero cuidado, porque no todos los personajes están disponibles desde un principio. Algunos los tendrás que desbloquear...



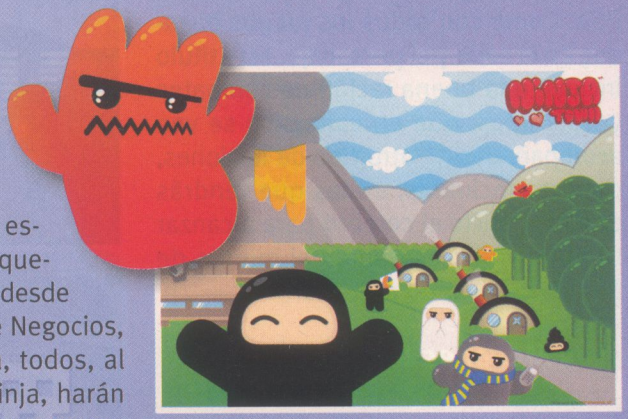
NINJA TOWN



¡Bienvenido a Ninja Town! Una pacífica villa habitada por "Peque-Ninjas" que llevan una vida tranquila hasta que un volcán cercano entra en erupción. Pronto, un siniestro personaje conocido como el Sr. Demonio lanzará sus hordas de malvados sicarios para tomar la ciudad. ¡Sólo tú puedes detenerle!

NINJATOWN

COMPAÑÍA:
Proein
GÉNERO:
Estrategia, construcción
PLATAFORMA:
Nintendo DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1
DISPONIBLE:
Ya disponible



Por algún extraño motivo, el Sr. Demonio está decidido a destruir Ninja Town, y tú deberás detenerle. Para ello, contarás con las habilidades especiales de los diferentes Peque-Ninjas que viven en el pueblo: desde el Anti-Ninja hasta el Ninja de Negocios, pasando por el Ninja Boñiga, todos, al servicio del Viejo Maestro Ninja, harán frente a los Peque-Demonios que amenazan con perturbar la paz de nuestra villa, en un título que, como mínimo, promete mucha diversión, con unos gráficos muy majos y una gran jugabilidad.

Dos fases: estrategia y combate

Vale, hay que detener a esos demoniejos... ¿pero cómo lo hago? Pues muy fácil. El juego se divide en dos fases. En la primera de ellas, la llamada Fase de Construcción, tendrás que organizar la defensa del pueblo contra las hordas enemigas, erigiendo nuevas estructuras y preparando a tus ninjas. En la segunda fase, la de Combate propiamente dicho, tus Grupos Ninja lucharán contra tus demoniacos enemigos en alguna de las ocho zonas diferentes en que se divide la villa y sus cercanías. Será entonces cuando podrás usar las habilidades especiales de tus Peque-Ninjas para vencer a los Peque-Demonios, así como los subjefes y jefes que te esperan después de ellos... ¡buf, la verdad es que tienes mucho trabajo por delante! Pero con personajes tan simpáticos como los Peque-Ninjas (que también pueden ser muy peleones cuando se enfadan), al final seguro que todo sale bien... ¿Quieres comprobarlo? ¡Pues échale el guante a *Ninja Town* y prepárate para luchar!

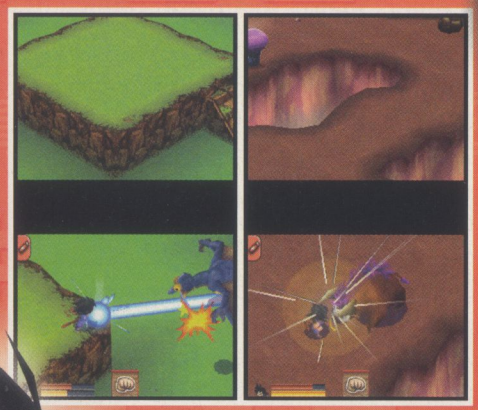
COMBATE... Y CONSTRUCCIÓN

Ninja Town no es sólo un juego de combate. Además de pegarte contra los invasores, también podrás construir nuevas estructuras para reforzar tu poblado, como cabañas ninja, dojos de entrenamiento para mejorar la fuerza y la velocidad de tus ninjas... ¡o cosas tan curiosas como los apartamentos de soltero de Anti-Ninja!

DRAGON BALL ORIGINS

En ocasiones, todo buen fan de *Dragonball* llega a agobiarse un poco con tantos combates, y echa de menos las primeras aventuras de Son Goku, cuando nuestro héroe favorito todavía era muy pequeñín. El nuevo *Dragon Ball Origins*, para Nintendo DS, nos lleva de nuevo a esa entrañable época.

Efectivamente, *Origins* nos permite volver a la primera temporada de la serie, cuando Son Goku aún era pequeñito y ni siquiera conocía el poder de las bolas de dragón. Y ése es precisamente el objetivo del juego: deberás viajar por todo el mundo con Goku (y su inseparable Bulma), superando los enemigos y obstáculos que se crucen en tu camino, para terminar reuniendo las siete bolas de dragón. Por suerte, cuentas con los poderes de Goku (kamehamehas y bastón mágico incluidos) y con la inventiva de Bulma para superar las duras pruebas que te esperan.



Un control innovador

Dragon Ball Origins presenta un manejo muy curioso de la DS, gracias al cual podrás acceder a las habilidades especiales de tus personajes. Así, por ejemplo, tendrás que trazar líneas y dibujar formas para mover a Goku por el mundo de juego, y dar golpecitos sobre la pantalla táctil para acceder a los ataques especiales del personaje. De hecho, no necesitas pulsar ni un solo botón de la consola para jugar, y en ese sentido *Origins* recuerda a títulos clásicos de la DS como el inolvidable *Phantom Hourglass* de Zelda. En resumen, que tanto en los combates como cuando te mueves por el mundo, todo lo controlarás desde la pantalla táctil.

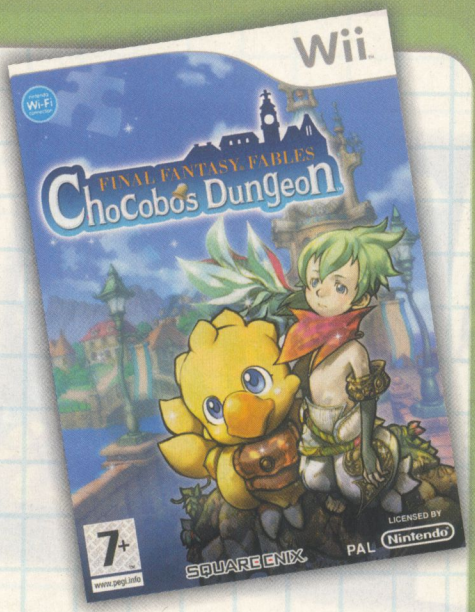
Y cuidado, porque no todo se reduce a dar golpes a diestro y siniestro, sino que también deberás demostrar tu inteligencia para manejar ciertos objetos. En concreto el bastón mágico de Goku te resultará muy útil: con él podrás arrastrar pesos, alcanzar objetos que estén lejos... A este interesante manejo hay que añadir el humor que destila el juego, muy en la línea de esa clásica época de la serie, y la variedad de acciones que tendrás que realizar con Goku, para completar un entretenido juego de aventuras que sin duda te hará viajar al pasado y recordar los primeros tiempos de la serie... ¡sólo que en esta ocasión, el encargado de encontrar las siete bolas de dragón serás tú!

DRAGON BALL: ORIGINS

COMPAÑÍA:
Atari
GÉNERO:
Aventura, acción
PLATAFORMA:
Nintendo DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1
DISPONIBLE:
Ya a la venta

A LA CAZA DE LA FIGURA

Otro de los alicientes para avanzar en el juego son las figuritas virtuales dispersas por todo el juego, y que luego podrás intercambiar con tus amigos a través de la conexión wireless de la consola. ¿Lograrás encontrarlas todas? ¡Cuidado, porque hay 200 en total y algunas están muy bien escondidas!



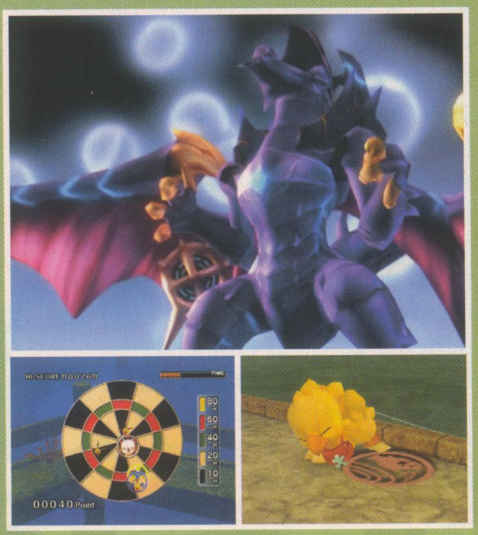
FINAL FANTASY FABLES CHOCOBO'S DUNGEON

Todo buen fan de la saga de *Final Fantasy* conocerá sin duda a los Chocobos, esos simpáticos animales que ya han aparecido en varias de las entregas de la saga, y que ahora protagonizan una divertida y emocionante aventura. ¡Bienvenidos al nuevo *Final Fantasy Fables*!

FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO'S DUNGEON

COMPAÑÍA:
Proein
GÉNERO:
RPG
PLATAFORMA:
Wii
IDIOMA:
Inglés
JUGADORES:
1, multijugador
DISPONIBLE:
Ya disponible

Así es, nuestro amigo Chocobo es el protagonista principal de esta aventura, a lo largo de la cual acompañará a Cid (otro viejo conocido de la saga) en su búsqueda de tesoros. Sin embargo, en el transcurso de la aventura con que da inicio el juego, los dos se ven transportados mágicamente a otro mundo, concretamente a un extraño pueblo en el que todos parecen perder sus recuerdos cuando suena la campana de la iglesia. Por si la cosa no fuera ya bastante extraña, pronto aparece un niño llamado Raffaello, que revela que los recuerdos perdidos de los lugareños están ocultos en sus mentes... dentro de unas misteriosas mazmorras. ¿Y a que no sabes quién será el encargado de recuperar esos recuerdos? ¡Exacto, Chocobo... o lo que es lo mismo, tú!



RPG y estrategia

Chocobo's Dungeon mezcla unos diseños de lo más monos con un argumento más complejo que funciona a dos niveles. Por un lado, podrás moverte con Chocobo por el colorido pueblo de Lostime como en un RPG cualquiera, entrando en todos sus edificios y hablando libremente con los lugareños.

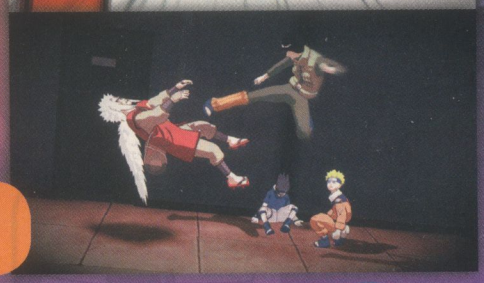
Sin embargo, cuando te adentres en una mazmorra para recuperar recuerdos, pasarás a un entorno basado en turnos, dentro del cual te enfrentarás a los numerosos enemigos que allí te esperan. Para vencerles tendrás a tu disposición todo tipo de ataques, movimientos y hechizos... y te aseguramos que los necesitarás todos para alcanzar tus objetivos y recuperar los recuerdos, porque *Chocobo's Dungeon* es un juego durillo. Sin olvidar, claro, que Chocobo necesita comer constantemente, y eso puede resultar un problema en algunas de las mazmorras más grandes y habitadas por "bichos" más peligrosos. Por suerte, si mueres en alguno de los combates simplemente volverás a aparecer en el mundo exterior, eso sí, sin todos los objetos que hubieras recogido en esa mazmorra en concreto... ¡pero por lo menos podrás volver a intentarlo! ¡Ya lo sabes, ponte la piel de Chocobo y recupera los recuerdos perdidos en *Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon*!

CARTAS Y MINIJUEGOS

Chocobo's Dungeon incluye algunos "añadidos" interesantes además de su aventura principal. Por un lado, a lo largo de la aventura encontrarás diferentes cartas que podrás usar para luchar contra tus amigos en el modo multijugador online que se incluye. También tendrás la opción de visitar la Casa Mog para disfrutar de varios minijuegos si te apetece olvidarte (nunca mejor dicho) de tanta mazmorra. Eso sí... ¡es una pena que los textos del juego estén en inglés!

¡CONCURSA!

¡BUSCA EL VÍNCULO PERDIDO DE NARUTO CON THE BROKEN BOND!



The Broken Bond es el nuevo y espectacular título de Naruto para XBox 360, en el que por primera vez puedes manejar a Sasuke Uchiha... ¡y nosotros tenemos cinco juegos para vosotros! Si quieres participar en el concurso, basta con que respondas correctamente a la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama la villa en la que vive Naruto?

12+ www.pegi.info

XBOX 360 LIVE

UBISOFT

Naruto™ The Broken Bond video game software © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. © 2002 MASASHI KISHIMOTO. This product is manufactured, distributed and sold under license from TV TOKYO CORPORATION & SHUEISHA INC. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Pide a tus padres/tutores que nos envíen el cupón con tus datos a:

La respuesta correcta es: _____

Nombre: _____

Dirección: _____

Ciudad: _____ C.P.: _____

Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

PANINI MEGA HIRO 29
CONCURSO NARUTO
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgí, 17257, Girona Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 31 de enero de 2009. Bases del concurso en la sección de noticias de la web de Panini (www.panini.es).

MIND YOUR LANGUAGE
LEARN JAPANESE

Nos toca ahora hablar de un juego algo diferente a lo habitual. Aquí no se trata de luchar, de combatir a toda velocidad o de recoger muchas monedas. No, en *Mind your Language: Learn Japanese* aprenderás algo mucho más útil en la vida real: ¡hablar japonés!

MIND YOUR LANGUAGE: LEARN JAPANESE
COMPAÑÍA:
Virgin
GÉNERO:
Educativo
PLATAFORMA:
Nintendo DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1
A LA VENTA:
Ya disponible

Aprender idiomas es muy importante, pero reconozcámoslo, hincar los codos y leer libros puede resultar un poco aburrido. Cómo cambiaría todo si pudieras aprender con tu Nintendo DS, ¿verdad? Pues eso es precisamente lo que te ofrece la línea de videojuegos *Mind your Language*... ¡y ahora le toca el turno al japonés!

Una escuela virtual

Al igual que en el resto de títulos de la línea, antes de empezar a jugar deberás crearte tu propio personaje que se moverá libremente por la escuela virtual del juego, en la cual aprenderás a escribir (tranquilo, no es tan difícil como parece... aunque cuesta un poco acostumbrarse) y hablar japonés. El aprendizaje se vuelve mucho más entretenido gracias a los diversos minijuegos que te encontrarás en la escuela, y gracias a los cuales aprenderás adjetivos, artículos y verbos en japonés casi sin darte cuenta. De esta forma, podrás escuchar, escribir y pronunciar las más de 1.000 palabras grabadas que tiene el juego, hasta que las tengas perfectamente dominadas. Además, con el sistema de premios y puntuación que se incluye en el juego, siempre sabrás cuánto has avanzado en el aprendizaje de tu nuevo idioma.

Pero como un lenguaje se aprende practicando, el juego también incluye hasta 20 personajes controlados por la consola con los que podrás interactuar y practicar, y que te guiarán a través de este entretenido mundo académico.

Ya lo sabes, si siempre has querido aprender japonés y nunca te has atrevido por ser muy complejo, olvídate de los libros y prueba a dar tus primeros pasos con *Mind Your Language*... ¡aprender un idioma nunca fue tan divertido!

¡CONSULTA EL DICCIONARIO!

Mind your Language: Learn Japanese también incluye un diccionario de definiciones y traducciones de todas las palabras y términos que aparecen a lo largo de todo el juego. Por lo tanto, si en algún momento tienes alguna duda sobre el significado de alguna de las palabras... ¡ya sabes lo que tienes que hacer! Haz una pausa, consulta el diccionario e intenta memorizar lo que has leído... ¡es así de fácil!

¡VIVE LA AVENTURA!

MUSEO DE LAS CIENCIAS PRÍNCIPE FELIPE
CIUDAD DE LAS ARTES Y LAS CIENCIAS

¡Vive los CÓMICS!
¡Vive la CIENCIA!

TM & © Marvel 2008

MARVEL SUPER HÉROES™

ALICANTE
2008-2009
PUERTO DE SALIDA DE LA VUELTA AL MUNDO A VELA

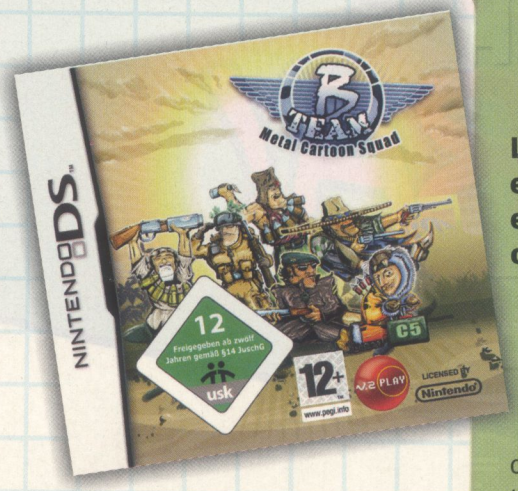
902 100 031
www.cac.es

GENERALITAT VALENCIANA

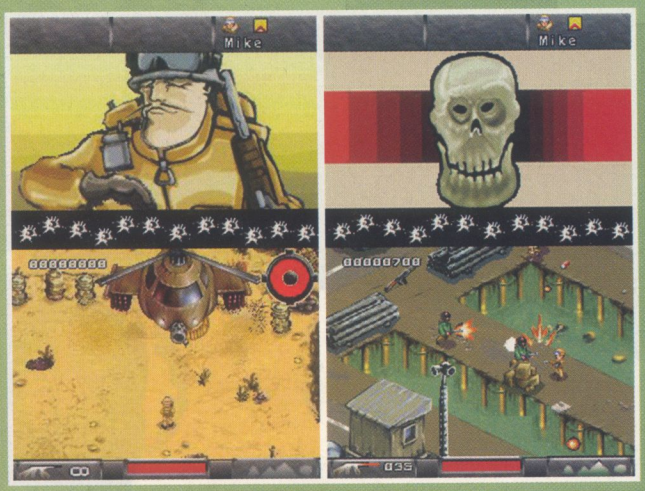
CIUTAT DE LES ARTS I DE LES CIÈNCIES
València

MUSEO DE LAS CIENCIAS PRÍNCIPE FELIPE
VALENCIA

B-TEAM METAL CARTOON SQUAD



La guerra nunca fue tan divertida como con *B-Team Metal Cartoon Squad*, el nuevo juego militar para Nintendo DS en el que comandarás a un escuadrón de mercenarios tan despiadados como chiflados. ¿Lograrás cumplir los objetivos de este desternillante juego?



B-Team nos presenta un grupo de divertidos mercenarios a los que deberás guiar en las diferentes misiones que te presenta el juego, y a través de las cuales deberás poner en práctica las tácticas más ingeniosas, entre las que se incluye derrotar a los diferentes jefes finales que te pondrán las cosas aún más difíciles. Por suerte, conforme vayas avanzando en el juego, podrás ir mejorando el equipo de tus muchachos, para que hagan frente a los enemigos que les aguardan con más posibilidades de ganar... ¡y la verdad es que lo vas a necesitar, porque la cosa se irá complicando más y más a cada misión que superes!

Misiones de todos los colores

Por lo tanto, lo que ofrece B-Team es acción a raudales con una saludable dosis de humor, a lo largo de las más de 35 misiones que incluye el título, que te llevarán por cuatro ambientaciones diferentes: el desierto, la nieve, la jungla y un entorno industrial. A eso hay que añadir los numerosos efectos gráficos y de sonido y, lo que es muy importante, los gags cómics que protagonizarán tus soldados, que harán que te partas de risa mientras abres fuego contra tus numerosos enemigos. De hecho, si eres de los que disfrutan disparándole a todo, *B-Team* te va a encantar, porque sus escenarios están formados por elementos totalmente destruibles... ¡así que prepárate para destruirlo todo y ayudar a tus nuevos amigos a demostrar que no hay mercenarios mejores que ellos!

B-TEAM METAL CARTOON SQUAD

COMPAÑÍA:
Virgin
GÉNERO:
Acción
PLATAFORMA:
Nintendo DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1, multijugador
DISPONIBLE:
Ya a la venta

¡DISPARA MÁS CON TUS AMIGOS!

¿Cómo, que no tienes suficiente acción con el modo de un solo jugador? Pues no te preocupes, porque *B-Team* incluye la opción de jugar una partida en modo multijugador cooperativo a través de la conexión wi-fi de la Nintendo Ds. ¡Si siendo uno solo te lo pasas en grande, imagínate si tú y tus amigos os juntáis para hacer frente a una misión!

¡NO TE LOS PIERDAS!

¡¡CALENDARIOS WORLD OF WARCRAFT 2009!!

¡Tamaño normal....!

¡Y tamaño gigante!

¡Toda la fantasía épica del juego de rol online más famoso de todos los tiempos!

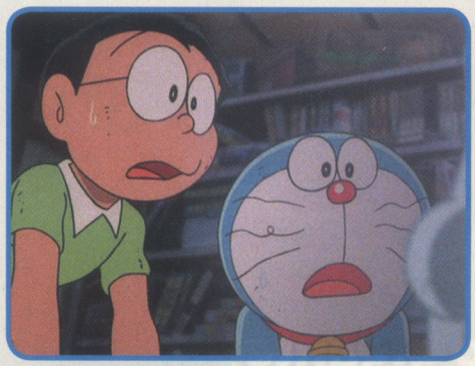
panini COMICS

LICENSED BLIZZARD ENTERTAINMENT PRODUCT

Tras su última aventura en el planeta de los animales, Nobita, Doraemon y sus amigos vuelven a nuestros DVD con otra emocionante historia repleta de magia y acción. ¡No te la puedes perder!

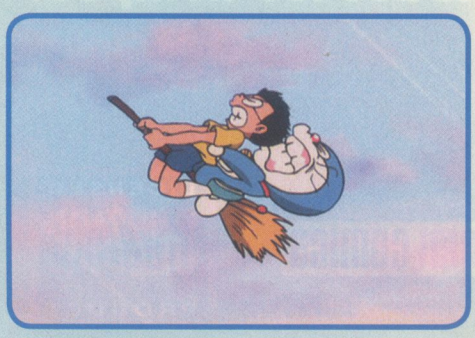
Un deseo: poder hacer magia

El día no ha comenzado nada bien para Nobita: ha suspendido un examen, el profe le ha echado la bronca, ha estado fatal en el partido de béisbol y le toca recoger la habitación, que parece un desastre. Viendo un programa de la tele, el chico le pide de inmediato a Doraemon tener poderes mágicos. Pero el gato azul dice que la magia no existe. Justo en ese momento sucede algo extraordinario: ¡del cielo cae un Doraemon de piedra maciza! El gato robot y el chico se queda alucinados con lo que están viendo. ¡Y más aún cuando encuentran una estatua de Nobita tirada en el parque! Mientras se preguntan de dónde han salido sendas estatuas, comienza a caer un chaparrón y se meten en casa. Pero Nobita tiene aún en la cabeza el tema de la magia.



La amenaza del planeta Infierno

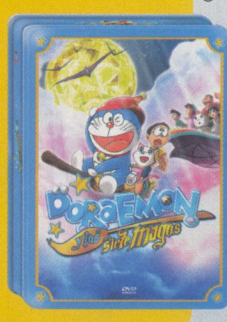
Nobita le cuenta una idea a Doraemon para conseguir su deseo: hacer que el mundo sea mágico con la cabina "¿qué pasaría?" del gato robot. A la mañana siguiente de usarla, ¡descubren que todo el mundo utiliza la magia! Aunque, dado que la magia es como el conocimiento en el mundo normal, a Nobita se le da fatal.



No sabe volar con una escoba ni es capaz de hacer flotar un objeto, las dos cosas más básicas. Mientras entrena con Shizuka, los chicos ven caer algo del cielo. Al acercarse al lugar donde parece hacer caído, conocen a Miyoko. Ella les cuenta que el planeta Infierno se está acercando a la Tierra. Los demonios planean regresar al planeta que una vez dominaron. Para evitarlo, se necesitan unas crónicas donde se explica cómo derrotarlos. ¡Nobita y sus amigos las buscarán!

Doraemon y los siete magos

110 minutos
2 DVD9 / Todos los públicos
Audios: español 5.1, catalán 5.1, euskera 5.1, gallego 5.1 y japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Audionavegación y audiodescripción, Menús interactivos, Selección de escenas, Cortometraje "The Doraemons: Un reto misterioso" (30 minutos), Ficha técnica, Los personajes, Storyboard, Tráiler japonés, Juegos (Trivial, Hanoi y Parejas), Doraemon en DVD, Galería de productos y Boomerang
Fecha de lanzamiento: 26 de noviembre de 2008
Distribuidora: Luk International
Precio: 17,95 euros



© 2007 FUJIKO PRO, SHIN-EI Animation, SHOGAKUKAN, TV Asahi, , ASATSU-DK

ANIME COLLECTOR GOLDEN EDITION

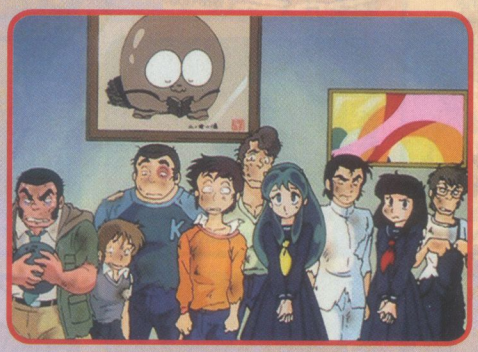
Dos años después de su Anime Collector pack, Jonu Media lanza un nuevo cofre lleno de discos de anime para todos los gustos. Una ocasión perfecta para disfrutar de animación japonesa de lo más variada en tu DVD.

20 películas y OVA

Jonu Media vuelve a ofrecer un surtido amplio de animación japonesa a los aficionados a través de este cofre que recopila 20 títulos de su catálogo. Centrado en las películas y las series de OVA (venta directa en formato doméstico), encontramos toda clase de géneros. Desde la comedia romántica de *Alegre Juventud* o *From I"s* al drama amoroso de *Kimagure Orange Road*. La acción tiene cabida con *El puño de la Estrella del Norte* y *Los 10 guerreros de Tokio*, mientras que el humor surge en *Master of Mosquiton*. Los clásicos tienen su lugar gracias a *Touch* y *Ranma 1/2*, de mismo modo que los títulos actuales de éxito están representados por *Tsubasa Reservoir Chronicle* y *XXXholic*. La aventura de *Nadia* y la fantasía de *Minky Momo* acaban por conformar la variedad temática de este cofre que saciará las ansias de cualquier otaku.

LISTADO DE CONTENIDOS

- Alegre juventud, la película
- Beyblade, la película: Fierce Battle
- Black Jack – Diagnóstico 1: Enfermedad
- City Hunter; Un Mágnum destinado al amor
- El puño de la Estrella del Norte OVA
- From I"s
- Guardian Hearts
- Happy Lesson OVA
- Kimagure Orange Road, la película
- Lamu: Beautiful Dreamer
- Los 10 guerreros de Tokio: El origen
- Master of Mosquiton
- Minky Momo, las películas
- Nadia, la película
- Ranma 1/2: La gran batalla en Nekonron, China
- Touch: El sueño de Minami
- Tsubasa Reservoir Chronicle: La princesa del reino enjaulado
- Wind, a Breath of Heart
- X, la película
- XXXholic: Sueño de una noche de verano



MÁS INFORMACIÓN EN LA PÁGINA 58

CONCURSO

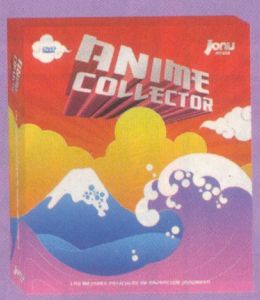
Tenemos un concurso con 2 copias del Anime **Collector Golden Edition**, cortesía de Jonu Media. Para participar, responde a la siguiente pregunta:

¿Cuál de estos títulos es un clásico del anime?

A) From I"s ***B) Touch***
C) Beyblade ***D) Happy Lesson***

Anime Collector Golden Edition

30 horas aproximadamente
20 DVD9 / Varias clasificaciones
Audios: español 2.0 y japonés 2.0
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Fichas técnicas, Fichas artísticas, Fichas de personajes y Datos de las producciones



Fecha de lanzamiento: 12 de noviembre de 2008
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 49,95 euros

TOP-25 PERSONAJES

1 NARUTO UZUMAKI

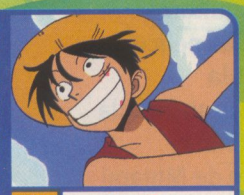
Naruto
Sus técnicas son letales.

2 SON GOKU

Bola de dragón
Sube a golpe de kame-hame.

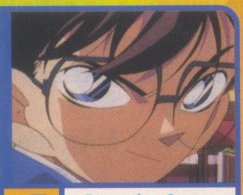
3 SASUKE UCHIHA

Naruto
Si no mejora, nunca eliminará a Itachi.



4 MONKEY D. LUFFY — One Piece

5 ASH KETCHUM — Pokémon



6 CONAN EDOGAWA — Detective Conan

7 SHIN CHAN — Shin Chan

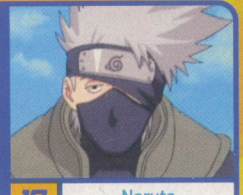
8 ZORRO RONOA — One Piece

9 VEGETA — Bola de dragón Z

10 INUYASHA — Inuyasha

11 SAKURA HARUNO — Naruto

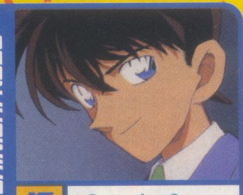
12 ICHIGO KUROSAKI — Bleach



13 KAKASHI HATAKE — Naruto

14 YUGI MUTO — Yu-Gi-Oh!

15 GAARA — Naruto



16 SHINICHI KUDO — Detective Conan

17 ZATCH BELL — Zatch Bell!

18 SON GOHAN — Bola de dragón Z

19 SESSHOMARU — Inuyasha

20 JIRAIYA — Naruto

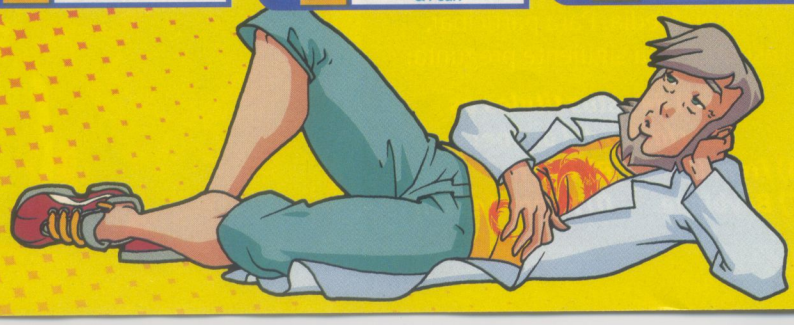
21 RAN MOURI — Detective Conan

22 MAYA — Pokémon Diamond & Pearl

23 KAGOME HIGURASHI — Inuyasha

24 EDWARD ELRIC — Fullmetal Alchemist

25 RUKIA KUCHIKI — Bleach



TOP-10 SERIES

1 NARUTO
Con una técnica oculta, da el salto a Animax.

2 BOLA DE DRAGÓN
Sigue triunfando en las mañanas de Cuatro.

3 ONE PIECE
Las autonómicas disfrutan de sus aventuras.

4 Detective Conan

5 Pokémon

6 Sargento Keroro

7 Inuyasha

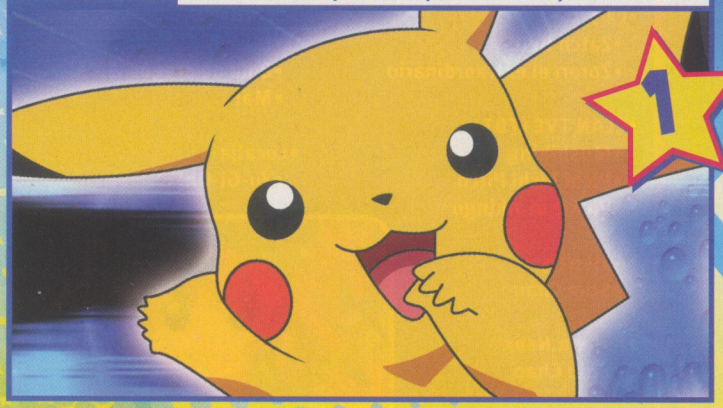
8 Shin Chan

9 Yu-Gi-Oh!

10 Bleach

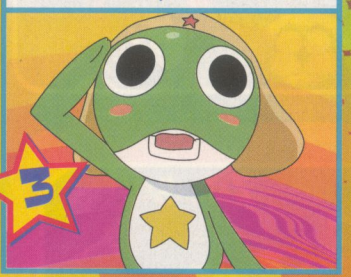
TOP-10 MASCOTAS

1 PIKACHU
POKÉMON Reparte impactruenos por Sinnoh.



2 CHOPPER
ONE PIECE Asciende a base de cambiar de formas.

3 KERORO
SARGENTO KERORO Pasa de conquistar la Tierra.



4 KIRARA — Inuyasha

5 NEVADO — Shin chan

6 AKAMARU — Naruto

7 CHIMCHAR — Pokémon

8 SHIPPO — Inuyasha

10 KON — Bleach

10 GAMABUNTA — Naruto

TOP-10 VIDEOJUEGOS

1 Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 (PS2)

2 Mario Kart Wii (Wii)

3 Naruto Ultimate Ninja 3 (PS2)

4 Naruto Uzumaki Chronicles 2 (PS2)

5 Pokémon Mundo Misterioso (DS)

6 Super Mario Galaxy (Wii)

7 Naruto Ultimate Ninja 2 (PS2)

8 Dragon Quest Monsters: Joker (PS2)

9 Pokémon Diamante & Perla (GBA)

10 Dragon Ball Z. Burst Limit (PS3)

¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series de anime, personajes, enemigos y videojuegos, así que rellena la siguiente encuesta (recuerda que también pueden ser personajes y series que no se encuentren en la lista... ¡cualquier cosa que se te ocurra, vaya!) y envíanosla.

Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 20 de septiembre:

Panini - Votación Mega Hiro 29
C/Vallespí, 20
17257 – Torroella de Montgrí
Girona

Encuesta 12/08

¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?
1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____

ESTATALES

- **La 2**
  - Zatch Bell!
  - Zorori el extraordinario
- **CLAN TVE (TDT)**
  - Mushiking
  - Pichi Pichi Pitch
  - Vickie el vikingo
- **Antena 3**
  - Shin Chan
- **Antena.Neox**
  - Shin Chan
- **Telecinco**
  - Pokémon Battle Frontier
- **Cuatro**
  - Bleach
  - Bola de dragón Z
  - Mär
- **Localia**
  - Yu-Gi-Oh!

MÄR: © Nobuyuki Anzai/2005, 2007 Shogakukan, Sopor, TV Tokio

Zatch Bell! © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

ZATCH BELL!

La batalla mamodo vuelve a televisión. Zatch lucha por ser el próximo rey del mundo mamodo. Su compañero humano es Kiyomaro, un chico solitario y borde que cambia conforme le conoce. Mientras combaten a cuantos mamodos aparecen, Zatch aumenta sus poderes y consigue aliados. Los necesitará para derrotar a sus rivales.

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Ana de las Tejas Verdes
  - Detective Conan
  - Kiteretsu
  - Rantaro, el ninja boy
- **Canal 9/Punt 2**
  - GetBackers
  - Kiteretsu
  - Pokémon
- **Canal Extremadura**
  - Detective Conan
  - Kiteretsu
  - Magical Doremi
  - Ninja Hattori
  - Sargento Kororo
- **Canal Sur/Canal Sur 2**
  - Bobobo
  - Doraemon
  - Inuyasha
  - Kiteretsu
  - Kochikame
  - Magical Doremi
  - Medabots
  - Megaman
  - Ninja Hattori
  - Ninja Boy Rantaro
  - Slam dunk, el gran mate
- **Castilla La Mancha TV**
  - Detective Conan
- **ETB-1**
  - Conan Detektibea
  - Dragoi Bola GT
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Megaman
  - Nonochan
  - Speed Racer
- **IB3**
  - Bobobo
  - La màgica Doremi
  - Rantaro, l'al·lot ninja
- **Telemadrid/La Otra**
  - Doraemon
  - Kiteretsu, el primo más listo de Nobita
  - Rantaro, el ninja boy
- **TV3/K3**
  - Bobobo (TDT)
  - Doraemon
  - El capitá Harlock (TDT)
  - El detectiu Conan
  - Fushigi Yuugi: el joc misteriós (TDT)
  - Hattori el ninja
  - Kororo
  - Kimagure Orange Road (TDT)
  - Love Hina (TDT)
  - Maison Ikkoku (TDT)
  - Megaman el ciberguerrer
  - One Piece
  - Monstre
- **TV CANARIA/TV CANARIA 2**
  - Detective Conan
  - Megaman NT Warrior
  - Megaman NT Warrior Access
- **TVG**
  - One Piece
  - Samurai Champloo
  - Sarxento Kororo

Bobobo © Yoshio Sawai / Toei Animation

BOBOBO

En pleno siglo XXXI, el déspota emperador Bola de Billar IV ordena que los ciudadanos se rapen la cabeza. Sin embargo, un valiente se niega a hacerlo. Es Bobobo, un tipo con peinado a lo afro que utiliza su pelo nasal para hacer frente al ejército imperial. Junto con Beauty, Don Patch y Heppokomaru forma un gruporaro e imbatible.

CANALES DE PAGO

•Animax
- Black Lagoon
- Chobits
- Death Note
- Detective Conan
- Devil May Cry
- Gungrave
- Gunslinger Girl
- Initial-D
- Inuyasha
- Kochikame
- La ley de Ueki
- Love Hina
- Lupin III
- Moribito
- Nana
- Orphen
- Orphen Revenge
- Outlaw Star
- Peach Girl
- Saiyuki
- Samurai Champloo
- Super GALS!
- Tsubasa Reservoir Chronicle

•Boomerang
- Doraemon, el gato cósmico
- La abeja Maya
- Zorori, el extraordinario

•Buzz
- Black Blood Brothers
- Bleach
- Darker than Black
- Evangelion
- Ghost Hound
- Girls Bravo
- Heat Guy J
- Magikano
- Mushishi
- Solty Rei
- Tokyo Majin
- Witchblade

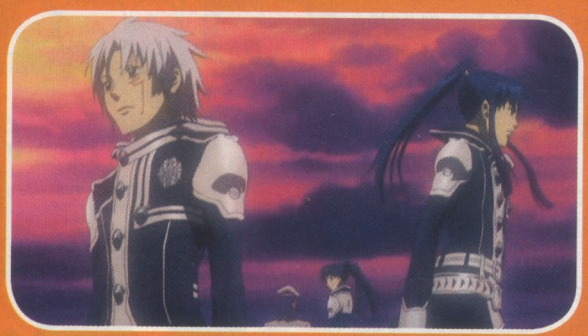
•Cartoon Network
- Bobobo
- Bola de dragón GT
- Bola de dragón Z
- D.Gray-Man
- Shin chan

•Jetix
- Dinosaur King
- Naruto
- Pokémon Diamond & Pearl

•KidsCo
- Medabots

Naruto: © Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

Medabots © 1999 NAS/Kodansha, TV Tokyo



D.GRAY-MAN

Cuando era pequeño, Allen fue adoptado por Mana Walker. Al morir éste, el niño cayó en la trampa del Conde Milenario e invocó su alma. Eso convirtió a Mana en Akuma, una máquina asesina, quien le maldijo con un ojo que permite distinguir a los despiadados Akuma de los humanos. Entonces, Allen se hace exorcista para aniquilarlos.

LOVE HINA

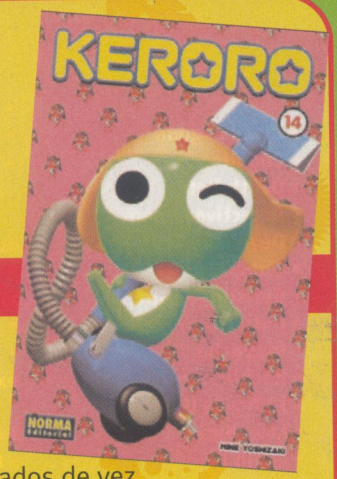
Keitaro Urashima ha fracasado en su tercer intento de acceder a la Todai, la universidad de Tokio. Por eso, sus padres le han echado de casa y se marcha al pueblo termal de su abuela. Allí acaba como encargado de su residencia femenina para estudiantes. ¡Para alguien como él no va a ser fácil lidiar con cinco chicas tan irresistibles!

Love Hina © K.Akamatsu*Kodansha/Love Hina Onsen Kumiai* TV Tokyo

SHIN-CHAN 3

Con Shinnosuke Nohara, cualquier vivencia cotidiana se convierte en una gran aventura. Comer fuera de casa, ir a hacer unas compras, sacar de paseo a Nevado, disfrutar del florecimiento de los cerezos no es lo mismo cuando Shin-chan está de por medio. Sus padres, Misae y Hiroshi, y el pobre Nevado son quienes más sufren las gamberradas del pequeño. En la guardería Futaba, Kazama, Masao, Nene y Boo-chan se convierten en sus aliados en unos juegos de niños que traen por el camino de la amargura a la profesora Yoshinaga y al director. ¡Nadie en el barrio se libra de las travesuras del "terremoto de Kasukabe"!

Serie abierta / 128 páginas / 3 euros / Planeta DeAgostini Comics

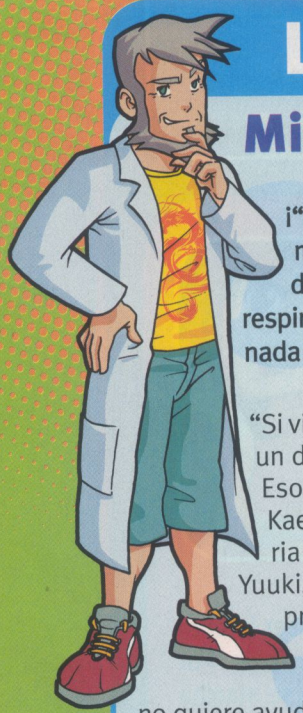


KERORO 14

Continúan dando guerra las ranas alienígenas más populares del anime. El sargento Keroro y sus subordinados de vez en cuando recuerdan el motivo por el que fueron enviados desde Kerón hasta Pokopén. ¡La invasión del planeta! Y entonces se ponen manos a la obra con algún plan descabellado para lograrlo. Por suerte, las alocadas estrategias de las ranuchas nunca dan resultado. Más que invadir la Tierra, parecen sus defensores. No en vano, de tanto en cuanto aparece una amenaza extraterrestre y son ellos los encargados de derrotarla. La familia Hinata, Momoka, Koyuki y Saburo son testigos de ello.

Serie abierta / 176 págs / 7,50 euros / Norma Editorial

LA RECOMENDACIÓN DEL PROFESOR

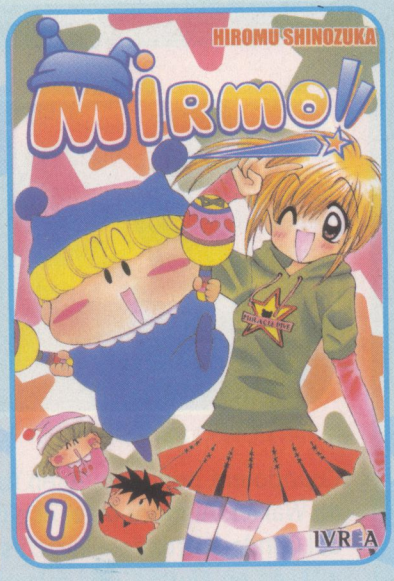


Mirmo! (Hiromu Shinozuka)

¡"Merry Christmas omedetou"!¡"Shinnen akemashite omedetou gozaimasu"! Esto es lo que dicen los japoneses en estas fechas tan señaladas: ¡feliz navidad y próspero año nuevo! Como en estos días se respira un ambiente mágico y se piden deseos para el año que comienza, nada mejor que recomendaros un manga lleno de magia y deseos.

"Si viertes chocolate caliente dentro de esta taza y pides un deseo, el duende del amor Mirmo te lo concederá". Eso pone en la taza que su madre le ha comprado a Kaede Minami. Esta alegre y tímida chica de secundaria está enamorada de su compañero de clase Setsu Yuuki, pero no se atreve ni siquiera a saludarle. Por eso prueba a pedir un deseo a la taza: que su amor por Setsu sea mutuo. De pronto aparece un duende del interior de la taza. ¡Es Mirmo! Aunque al principio no quiere ayudarla, el duende acaba haciéndose amigo de Kaede. Lo malo es que es bastante mandón, holgazán y caprichoso, por lo que la muchacha debe regalarle chocolate si quiere que use su magia. Pero las cosas se complican cuando empiezan a llegar otros duendes del amor: el ninja Yashichi ayuda a Azumi Hidaka, la rival de Kaede por el amor de Setsu; Rirmu, la "novia" de Mirmo, protege de sus pretendientes a Setsu; y Murmo, el malévolo hermano pequeño de Mirmo, convive con un admirador de Kaede llamado Kaoru Matsutake. ¿Cómo acabará todo con tanta magia?

Historia ★★★★★
Dibujo ★★★★★
Acción ★★★★★
Humor ★★★★★
Emoción ★★★★★



Mirmo!
Autor: Hiromu Shinozuka
Tomos: 12
Precio: 7,50 euros
Editorial: Editorial Ivrea

EL PERSONAJE

NOMBRE: ***Edward Elric***
MANGA Y ANIME: ***Fullmetal Alchemist***

La lucha de Edward Elric persigue un único objetivo desde que decidiera alistarse en el ejército. Como alquimista nacional, viaja a lo largo del continente cumpliendo las misiones que le encargan sus superiores, sobre todo el comandante Roy Mustang. Mientras se enfrenta a asesinos de alquimistas nacionales, militares corruptos y se gana el aprecio de los desfavorecidos, Ed saca tiempo para investigar. Su hermano Al y él indagan acerca de la piedra filosofal, objeto mítico que les permitiría alcanzar aquel objetivo: recuperar lo que perdieron cuando, siendo niños, intentaron resucitar a su madre con la alquimia prohibida.

Pese a que las circunstancias se lo ponen difícil, Ed no se rinde en ningún momento. Su tozudez es tan grande como su fuerza de voluntad. Prometió que algún día le devolvería a Al su cuerpo y piensa cumplir su palabra. No teme el riesgo, no le asustan los retos y no se amilana frente a los Homúnculos. Se enfrentará a quien haga falta con tal de que el alma de su hermano abandone la armadura en que se halla y regrese a su cuerpo. ¡Por algo es el hermano mayor, aunque sea bajito!

CONCURSO

Tenemos 5 ejemplares del libro de ilustraciones de Fullmetal Alchemist, cortesía de Norma Editorial. Si quieres entrar en el concurso para ganar uno de ellos, tendrás que acertar la siguiente pregunta:

¿Qué mítico objeto pretenden conseguir los hermanos Elric?

ESTE MES...

EDICIONES GLÉNAT

- **Hayate, mayordomo de combate 9 (serie abierta)**, de Kenjiro Hata. 192 págs, 7,50 euros
- **Naruto 38 (serie abierta)**, de Masashi Kishimoto. 192 págs, 7,50 euros
- **Negima Magister Negi Magi 19 (serie abierta)**, de Ken Akamatsu. 176 págs, 7,50 euros
- **Rurouni Kenshin 4 (de 22)**, de Nobuhiro Watsuki. 224 págs, 10 euros
- **Saint Seiya: The Lost Canvas 4 (serie abierta)**, de Masami Kurumada y Shiori Teshirogi -dibujo-. 192 págs, 7,50 euros
- **The One Pound Gospel 4 (de 4)**, de Rumiko Takahashi. 216 págs, 10 euros
- **The Prince of Tennis 26 (de 42)**, de Takeshi Konomi. 184 págs, 7,50 euros

NORMA EDITORIAL

- **Fairy Tail 2 (serie abierta)**, de Hiro Mashima. 200 págs, 7,50 euros
- **Fullmetal Alchemist 19 (serie abierta)**, de Hiromu Arakawa. 184 págs, 7,50 euros
- **Keroro 14 (serie abierta)**, de Mine Yoshizaki. 176 págs, 7,50 euros
- **School Rumble 12 (de 22)**, de Jin Kobayashi. 160 págs, 7,50 euros

PLANETA DEAGOSTINI COMICS

- **Bobobo-bo Bo-bobo 13 (de 21)**, de Yoshio Sawai. 192 págs, 5,50 euros
- **Detective Conan Especial 26 (serie abierta)**, de Yutaka Abe -dibujo- y Denjiro Maru -guión-. 176 páginas, 6,95 euros
- **Jango 7 (de 8)**, de Makoto Hijioka -dibujo- y Hideo Kojima. 184 págs, 5,95 euros
- **Nogami Neuro, el detective demoníaco 13 (serie abierta)**, de Yusei Matsui. 192 págs, 5,50 euros
- **Shin-chan 3 (serie abierta)**, de Yoshito Usui. 128 págs, 3 euros
- **Tutor Hitman Reborn! 13 (serie abierta)**, de Akira Amano. 208 págs, 5,50 euros

¡CONCURSA!

¡DISFRUTA DE LA WII COMO NUNCA LO HAS HECHO CON FAMILY TRAINER!

*Junta a tu familia alrededor de tu consola Wii, extiende la alfombra de juego de **Family Trainer** en el suelo... ¡y prepárate para pasártelo en grande con el juego familiar del momento! Para participar en el concurso para ganar 5 juegos, basta con que respondas correctamente la siguiente pregunta:*

¿Qué dos videojuegos de Dragonball se han puesto a la venta este mes de diciembre?

BANDAI NAMCO Games

BANDAI

Family Trainer™ & © 2008 NAMCO BANDAI Games Inc.

Pide a tus padres/tutores que nos envíen el cupón con tus datos a:

La respuesta correcta es: _____

Nombre: _____

Dirección: _____

Ciudad: _____ C.P.: _____

Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

PANINI MEGA HIRO 29
CONCURSO FAMILY TRAINER
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgí, 17257, Girona Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 31 de enero de 2009. Bases del concurso en la sección de noticias de la web de Panini (www.panini.es).

En el Próximo número...

MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

NARUTO

Llega la tercera temporada

BOLA DE DRAGÓN

El torneo del más allá

REPORTAJE

Las series que trae 2009

VIDEOJUEGOS

Fire Emblem, Final Fantasy y más...

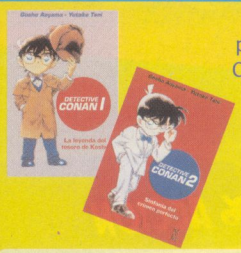
Nº 30

¡A la venta en febrero!

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

¡GANA!

PÁGINA 20: CONAN



Tenemos **3 lotes** formados por las dos novelas de Detective Conan, cortesía de Genko Books, para regalar. ¡Llévate uno respondiendo correctamente a la siguiente pregunta!

¿En qué pueblo está oculto el legendario tesoro de Koshu?

PÁGINA 49: ANIME DVD

Si quieres ganar una de las **2 copias** del **Anime Collector Golden Edition**, cortesía de Jonu Media, responde la siguiente pregunta:

¿Cuál de estos títulos es un clásico del anime?

A) From I"s
B) Touch
C) Beyblade
D) Happy Lesson

PÁGINA 53: GUÍA MANGA

Tenemos 5 ejemplares del libro de ilustraciones de Fullmetal Alchemist, cortesía de Norma Editorial. Si quieres entrar en el concurso para ganar uno de ellos, tendrás que acertar la siguiente pregunta:

¿Qué mítico objeto pretenden conseguir los hermanos Elric?

Y ADEMÁS, NO OLVIDES...

¡Recuerda que hay otros cuatro concursos más a lo largo de este número de ***Mega Hiro***! ¡No pierdas la oportunidad de ganar las mejores novedades de videojuegos... e incluso un pedazo de consola **Xbox 360**! ¿A que mola?

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 27:

*** 10 VIDEOJUEGOS NBA 2K9**
- Alejandro Rodríguez Lucas (Oliva de la Frontera, Badajoz)
- Alberto Linares Santos (Benimamet, Valencia)
- José Ramón López (Girona)
- Joan Manclús Gascón (Valencia)
- Paulina Durán Plaza (Dos Hermanas, Sevilla)
- Paulina Gurrea Sáenz (Estepona, Málaga)
- Raül Santano Martínez (Vilanova del Camí, Barcelona)
- Carmen Alegre Ballester (Lirira, Valencia)
- Juan Francisco Parras Pancorbo (Torre del Campo, Jaén)
- Miriam Paredes de Azcárate (Plasencia, Cáceres)

*** 2 DVD DRAGON BOX**
- Alberta Iñarrea Gallo
- Candela García Filgueira (Madrid)

*** 1 DVD COFRE BLEACH PACK 3**
- Juan Marcos Riveiro Pérez (Tui, Pontevedra)

*** 1 DVD CRÓNICAS DE LODOSS OVA**
- Juan Francisco Santos Román (Palma de Mallorca)

*** 1 DVD CRÓNICAS DE LODOSS TV**
- Clara Turrión Jiménez (Albacete)

*** 3 DVD PELÍCULA INUYASHA**
- Elena de la Lastra González (Santander)
- Andrea Valentina Coaca (Castellón de la Plana)
- Marta Vargas Méndez (Berarum Gikpuzkoa)

*** 10 VIDEOJUEGOS DETECTIVE CONAN***
- Irene Zarza Orgaz (Aranjuez, Madrid)
- Aritz Bravo Martínez (Portugalete, Bizkaia)
- José Manuel Contreras Escobar (Sant Boi del Llobregat, Barcelona)
- César Hilinger Portells (Barcelona)
- Mireia Monteiro Rodríguez (Vitoria)
- Ernesto Sánchez García (Chiclana de la Frontea, Cádiz)
- Alba María Martín López (Motril, Granada)
- Cristina Bertomeu Muñoz (Castalla, Alicante)
- Alejandro Cuéllar Holguin (Madrid)
- Marinés Chávez Cuaquira (Manresa, Barcelona)

* El lanzamiento oficial del videojuego de ***Detective Conan*** se ha retrasado hasta el primer trimestre de 2009. Los ganadores de este concurso recibiréis las copias en cuanto estén disponibles.

NOMBRE Y EDAD:
DIRECCIÓN:
CIUDAD: C.P.:
Nº DE TELÉFONO: E-MAIL:

Pide a tus padres/tutores que nos envíen el cupón con tus datos a:

PANINI
CONCURSO MEGA HIRO 29
C/ Vallespí, 20
17257 - Torroella de Montgrí
GIRONA

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 31 de enero de 2009. Bases del concurso en la sección de noticias de la web de Panini (**www.panini.es**).

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN GENERAL: Ponç Cufinyà
COORDINACIÓN EDITORIAL: Anna Masoliver
COORDINACIÓN ADMINISTRATIVA: Núria Costa
COORDINACIÓN DE PROMOCIONES: Martine Toupy
PRODUCCIÓN: Jordi Guinart
SECRETARIA: Isabel Bujer
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN: C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones
C/ Torrent Can Mariner, 41-43, Bajos.
08031-Barcelona. Tel.: 934 295 945
Edu Quindós
edu@bolaochocomunicaciones.com
Camino Borjas
camino@bolaochocomunicaciones.com

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

PANINI REVISTAS

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: Gl-165-2006
12/2008

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA - BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

CENTRO MAIL
Precio mínimo garantizado
Si lo encuentras más barato te devolvemos la diferencia
Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.
GAME
Tu especialista en videojuegos

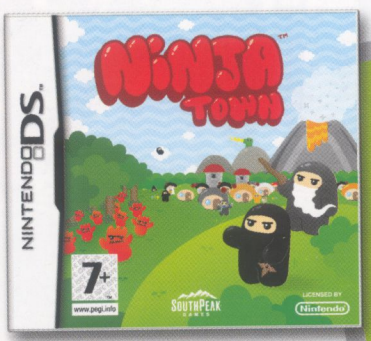
5.00 €

Moto Racer
~~39,95~~ 34,95
Promoción válida hasta 25/01/2009. No acumulable a otras ofertas o promociones.
Para conocer tu tienda más cercana conéctate a www.game.es o llama al 902 17 18 19

NINJA TOWN™

SU CIUDAD EN TUS MANOS

www.ninjatown.com



7+
www.pegi.info

SOUTHPEAK GAMES

shawnimals™

VENAN

NINTENDO DS™

NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. COPYRIGHT © 2008 SOUTHPEAK INTERACTIVE CORPORATION. "SOUTHPEAK", "SOUTHPEAK INTERACTIVE", "SOUTHPEAK GAMES" AND THEIR RELATED LOGOS ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SOUTHPEAK INTERACTIVE CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. NINJATOWN CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF SHAWNIMALS LLC © 2008.

¡¡NUNCA UN JUEGO MILITAR FUE TAN DIVERTIDO!!

B TEAM
Metal Cartoon Squad

Esta guerra sólo se puede ganar con auténticos majaderos como estos...

- Squad-based "shooter", un nuevo género de juego en Nintendo DS.
- Más de 35 misiones en 4 localizaciones diferentes.
- Entornos totalmente destruibles.
- Modo cooperativo vía wi-fi.
- Acción continua y diferentes jefes finales.
- Posibilidad de mejorar el equipamiento a lo largo de las misiones.
- Efectos visuales (explosiones, lluvia, nieve...).
- Gran cantidad de extras desbloqueables.

7+
www.pegi.info

NINTENDO DS

B TEAM - Metal Cartoon Squad © 2008. Publicado por v.2 PLAY. v.2 PLAY y el logo de v.2 PLAY son marcas registradas de Virgin Play, S.A. Todos los derechos reservados. Desarrollado por Most Wanted Entertainment. Most Wanted y el logo de Most Wanted son marcas registradas de Most Wanted Entertainment. Todos los derechos reservados.